

# Mangas y anime

Rostros mediáticos de una seducción

Alicia A. Poloniato Musumeci



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
UNIDAD XOCOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades

EDITORIAL TERRACOTA



### **Alicia A. Poloniato Musumeci (1934-2016).**

Nació en Argentina en donde se desempeñó como docente e investigadora en la licenciatura de letras y en el Instituto de Humanidades de la Universidad Nacional del Sur-Bahía Blanca. Llegó a México en 1977 donde nuevamente se incorpora a la docencia tanto en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, de la Universidad Nacional Autónoma de México, como en la Escuela Nacional de Antropología e Historia; en 1985 ingresó como profesora-investigadora en la licenciatura en comunicación social, División de Ciencias Sociales y Humanidades, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Publicó numerosos trabajos en el ámbito de la lingüística, el discurso político, la semiótica y la estética televisiva y cinematográfica, los géneros audiovisuales y el guionismo, así como textos referidos a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Entre sus libros destacan *Cine y comunicación* (1980, con numerosas reimpresiones), *Mirando el poder. Análisis del discurso político y social* (1987), *Géneros y formatos para el guionismo en televisión educativa* (1992), *La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de los mensajes* (1998), dentro de sus trabajos también destaca la aparición de la segunda edición digital de *Guionismo y televisión educativa: escenarios actuales y futuros* (Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa-OEA), además colaboró en diversos libros colectivos.

Por otro lado, en sus más de cincuenta artículos se ofrecen miradas críticas e innovadoras, entre éstos pueden citarse: "Notas sobre cine y pintura: Sergei Eisenstein"; "Computadora y educación: escenarios y modelos"; "Ciberespacio y mundos virtuales ¿ocaso del principio de realidad?"; "Diálogo entre realidad, ética y estética en el documental"; "El documental y sus lecturas. Las lecturas de *Fahrenheit 9/11*"; "El conocimiento en la era del acceso".





Mangas y *anime*  
Rostros mediáticos de una seducción



Mangas y *anime*  
Rostros mediáticos de una seducción  
Alicia A. Poloniato Musumeci

 UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades

EDITORIAL  
TERRACOTA 

Primera edición: julio de 2017

Edición: Pilar Tapia

Producción: Jeanette Vázquez Gabriel

Diseño de portada: Fabricio Vanden Broeck

Asistente editorial: Varinia Cortés Rodríguez

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana

© Editorial Terracota

ISBN: 978-607-28-0872-0 Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco

ISBN: 978-607-713-143-4 Editorial Terracota

Esta coedición de la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la **UAM**-Xochimilco y Editorial Terracota fue dictaminada por pares académicos expertos en el tema.

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización previa y por escrito de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento.



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA**

Casa abierta al tiempo **UNIDAD XOCHIMILCO** División de Ciencias Sociales y Humanidades

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco

Calzada del Hueso 1100, Colonia Villa Quietud, Coyoacán, México DF. C.P. 04960

Sección de Publicaciones de la División de Ciencias Sociales y Humanidades. Edificio A,  
3er piso. Teléfono 54 83 70 60

pubcsh@correo.xoc.uam.mx

<http://dcshpublicaciones.xoc.uam.mx>



Editorial Terracota, SA de CV

Puente de Piedra 37

Col. Toriello Guerra ♦ Tlalpan

14050, Ciudad de México

Tel. +52 (55) 5335 0090

[info@editorialterracota.com.mx](mailto:info@editorialterracota.com.mx)

[www.editorialterracota.com.mx](http://www.editorialterracota.com.mx)

Impreso en México / *Printed in Mexico*

2020 2019 2018 2017 2016

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Las imágenes contenidas en la presente publicación se utilizan para ser analizadas con fines didácticos, y se reproducen sin fines de lucro.

# Índice

Semblanza de Alicia A. Poloniato <i>Hugo Ciceri</i>	11
Prólogo	15
I. Una mirada histórica	19
Origen y desarrollo de mangas y <i>anime</i>	19
Tránsito a la mundialización	23
Inscripción en la posmodernidad	25
De adaptaciones, continuaciones y otros rasgos posmodernos	28
Creaciones derivadas	32
II. El discurso del manga	35
Condiciones de producción y circulación del manga	35
El discurso del manga	37
Historias, géneros y destinatarios de los mangas	43
De creadores, obras y estilos	45
III. Los discursos <i>anime</i>	57
La animación y sus técnicas	57
Distinciones según el empleo del <i>full</i> o el <i>limited anime</i>	58
El montaje	62
Recursos expresivos y estilos	64

Los géneros del <i>anime</i>	69
Diversidad de discursos <i>anime</i>	71
Tratamientos y duración	72
Películas	72
Seriales televisivos	76
Distribución y consumo	77
IV. Un estudio de caso: <i>El increíble castillo vagabundo</i>	81
Ubicación del filme	81
Pautas para el estudio	82
Criaturas y elementos mágicos	83
El castillo caminante y Sophie: coprotagonistas	86
El castillo caminante de Howl	86
Sophie	89
Otros personajes	95
Howl	95
Calcifer, el demonio del fuego	100
El final de la historia	102
Localizaciones espaciotemporales del filme	102
Y, para terminar...	107
Personajes y tipología actancial	108
Nudos dramáticos y desenlaces	110
Epílogo	113
Bibliografía	115
Referencias electrónicas	116
Videografía revisada	117
Mangas consultados	118
Índice de ilustraciones	118
Anexo: Localización de comentarios sobre mangas y <i>anime</i>	121

*Con especial agradecimiento  
a todos los que me han ayudado  
en diversos sentidos:*

*Alethia Hernández, Consuelo Beas  
y Hugo Ciceri*



# Semblanza de Alicia A. Poloniato

## (1934- 2016)

**L**a maestra Alicia Amabel Poloniato Musumeci fue autora de numerosos trabajos en el ámbito de la lingüística, el discurso político, la semiótica y la estética televisiva y cinematográfica, los géneros audiovisuales y el guionismo, así como, en relación con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Autora de varios libros, alrededor de cincuenta artículos —publicados en revistas académicas— y de colaboraciones en libros colectivos participó, asimismo, como ponente en *symposia*, seminarios y congresos. Entre sus libros destacan *Cine y comunicación* (1980), *Mirando el poder. Análisis del discurso político y social* (1987), *Géneros y formatos para el guionismo en televisión educativa* (1992), *La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de los mensajes* (1998). En 2005 apareció la segunda edición digital de *Guionismo y televisión educativa: Escenarios actuales y futuros*. Entre sus artículos pueden citarse: “Notas sobre cine y pintura: Sergei Eisenstein”, “Computadora y educación: escenarios y modelos”, “Ciberespacio y mundos virtuales. ¿Ocaso del principio de realidad?”, “Diálogo entre realidad, ética y estética en el documental” y “El documental y sus lecturas. Las lecturas de *Fahrenheit 9/11*”.

Argentina de origen, residente en México desde 1976, Licenciada en Letras por la Universidad Nacional del Sur (Argentina). Realizó estudios de posgrado en Lingüística en el Instituto Caro y Cuervo, Seminario Andrés Bello (Colombia, 1963) y también en el Instituto Lingüístico Latinoamericano, Facultad de Humanidades y Ciencias (República Oriental del Uruguay, en 1966) y estudios de Doctorado de III Ciclo en Lingüística y Semiótica, Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Faculté Aix-Marseille (Francia, 1970-1972).

Se desempeñó durante varios años en docencia e investigación en la carrera de Letras y en el Instituto de Humanidades de la Universidad Nacional del Sur (Bahía Blanca) y, posteriormente, en la Universidad Nacional de San Juan (ambas de Argentina). A partir de 1976, año en que llegó a México, realizó labores docentes en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH). En 1985 ingresó por concurso de oposición como profesora-investigadora en la Licenciatura en Comunicación Social, de la División de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (UAM-X). Asimismo, colaboró con el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa tanto mediante la impartición de conferencias, cursos y talleres, como en la elaboración de libros de texto.

En la UAM-X participó en la elaboración de Planes y Programas de Estudio para la Licenciatura en Comunicación Social y para la Maestría en Comunicación y Política; en ambas impartió diferentes de módulos y seminarios. Sus áreas de conocimiento y experiencia comprendían los siguientes ámbitos: *a) la semiótica y el análisis del discurso: político, audiovisual (televisor y cinematográfico) y estético, b) comunicación educativa y cultural y c) problemas relativos al conocimiento y al conocimiento científico.*

Por otro lado, sumado a la larga trayectoria académica resumida antes, habría que destacar su preocupación por la formación y preparación de sus alumnos que trascendía lo académico y que abarcaba aspectos de su desarrollo como personas, como ciudadanos, inspirándolos a lograr sus sueños. Por último, dejemos que algunos de ellos nos hablen de la huella que les dejó:

Eileen Truax: “Me enteré con muchísimo pesar de su partida. Sé que esto te lo dirá mucha gente, pero te lo digo yo también: pasar por su aula me cambió la mirada, la forma de entender el mundo; algo por lo que le estaré siempre agradecida. Te envío un abrazo enorme”.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Eileen Truax es periodista, cronista y migrante. Estudió la licenciatura en Comunicación Social y la maestría en Comunicación y Política en la UAM-X. Ejerció el periodismo en México durante casi una década antes de mudarse a Los Ángeles, donde fue reportera para el diario *La Opinión*. Desde 2012 es periodista *freelance*. Actualmente escribe en el diario *Reforma* y las revistas *Obras* y *Gatopardo*. Es autora de la columna “Si muero lejos de ti” que se publica en *Huffington Post Voces*. Recientemente publicó el libro *Dreamers*.

José Luis Benavides: “Alicia ejemplificó mejor que nadie la labor de una profesora universitaria. Esa persona que, en lenguaje de Graham Greene, abre una puerta para que otros pasen por ella. Decir que aprendí lecciones intelectuales de Alicia sería minimizar su labor, que sospecho tocó a cientos —quizá miles— de estudiantes universitarios. Alicia nos abrió una puerta que nos ayudó a comprender el mundo de una manera distinta, de una manera crítica, con integridad y conciencia social. Pero Alicia no sólo era una excelente profesora, sino también una buena amiga y mentora de sus estudiantes y ex estudiantes. Con ella compartimos muchas horas mi compañera María Luisa y yo, y aprendimos no sólo del rigor del trabajo intelectual sino también cosas tan cotidianas como recetas de cocina (Alicia nos enseñó a hacer la pizza estilo siciliano, por ejemplo). No creo que ni María Luisa ni yo habríamos completado un doctorado sin los fundamentos intelectuales que aprendimos con Alicia”.<sup>2</sup>

Estos dos ejemplos son ilustrativos de la trascendencia de sus enseñanzas, que son recordadas y valoradas por quienes les asignan una aportación determinante en su formación. En fin, hay reconocimiento y respeto por su labor, pero más que eso, encontramos un profundo sentimiento de gratitud por lo que ella les logró transmitir, sentimiento que era recíproco, de ella hacia la institución que le permitió enseñar en sus aulas y al país, México, que la recibió con generosidad.

Finalmente, quiero agradecer a colegas, amigas y amigos y autoridades de la UAM-Xochimilco, en especial a Silvia Gutiérrez Vidrio, a Patricia Ortega y a Consuelo Beas, que me han apoyado y guiado dentro del proceso evaluativo y administrativo para la publicación de este libro póstumo titulado: *Mangas y animes. Rostros mediáticos de una seducción*, de reciente aprobación por el Comité Editorial del Departamento de Educación y Comunicación de la UAM-X. Agrego, por último, un especial reconocimiento a Miguel Ángel Hinojosa, Jefe de la Sección de Publicaciones, DCSH, de la UAM Xochimilco, por su profesionalismo, sugerencias y sabios consejos que han sido decisivos para llegar a concretar la publicación de este libro.

Hugo N. Ciceri  
Ciudad de México, 6 de Junio de 2017.

<sup>2</sup> José Luis Benavides es Ph.D. Professor, en el Department of Journalism, California State University, Northridge. Estudió la licenciatura en Comunicación Social y la maestría en Comunicación y Política en la UAM-X.



# Prólogo

Este estudio da cuenta en forma pormenorizada de dos tipos de relatos de gran penetración en la sociedad contemporánea: los mangas o cómics japoneses y las animaciones del mismo origen, es decir, los *anime*, en los que se incluyen seriales televisivos, filmes (de largo y cortometraje) y video animaciones originales (OVA, por sus siglas en inglés).

Si bien mangas y animaciones suelen guardar estrechas relaciones entre sí, a veces de orden argumental y de semejanza en las representaciones visuales, cuando uno sirve de punto de partida al otro —situación en la que mayoritariamente se halla el manga—, es inadmisible reemplazar la denominación de *anime* por la de “manga animado”. Aunque todos los *anime* fueran adaptaciones de mangas (lo cual, además, no es el caso), ambos constituyen discursos en sí mismos y por sí mismos: cada uno maneja su propio lenguaje, se inscribe en diferentes medios que, a su vez, conllevan sus propias exigencias y, por lo tanto, diferentes condiciones de lectura.

En otro orden de ideas, desde hace varias décadas el discurso del manga y los del *anime* trascendieron las fronteras niponas, para constituirse en una fuente de fruición de niños, adolescentes y jóvenes, también en el mundo occidental. Todo empezó a principios de la década de 1960, cuando Osamu Tezuka adaptó su propio manga *Astroboy* como serial televisivo, serie que él mismo produjo. Tan grande fue el éxito alcanzado en Japón por este *anime* serial que, a mediados de la misma década, lo adquirió y transmitió la cadena estadounidense NBC. A partir de ahí el *anime* empezó su carrera global, y muchos otros títulos lo sucedieron en diferentes cadenas televisivas de todo el mundo.

Como derivación de ese fenómeno, se establecieron casas editoriales en diferentes países occidentales, que se dieron a la tarea de editar mangas,

traduciendo del inglés los textos escritos a sus respectivas lenguas, aunque mantenían los títulos en inglés. Tal fue el caso de México, Argentina y España en el pasado reciente pero, en la actualidad, declaran traducir los textos del japonés, si bien mantienen en inglés los títulos respectivos.

Hacia mediados de la década de 1990, cuando el uso de la web afirma su expansión pública —la implantación abierta del sistema World Wide Web (www), que agrupa el conjunto de páginas o sitios web, ocurrió en 1990— se hace más evidente el gusto y disfrute en todo el mundo por los discursos *anime*. Con el correr de los años y hasta el presente, no sólo se han multiplicado los sistemas posibles de transmisión (por ejemplo, con las tabletas), así como los sitios donde se difunden seriales y filmes de animación nipones sino, además, circula abundante información, con frecuencia originada por los propios usuarios. Por otra parte, algunos mangas acceden a la red subidos por los aficionados, aunque esté prohibido hacerlo.

Por su parte, el *anime* serial siempre ha estado presente en las cadenas televisivas pero, por razones obvias, los mangas están excluidos de éstas. En canales mexicanos de red abierta, tanto públicos como privados, así como en los de diferentes países latinoamericanos y en variados horarios, se dedican espacios para su trasmisión.

A partir de finales de julio de 2005, comenzó a operar en México (y en otros países latinoamericanos) el canal Animax —dedicado, casi exclusivamente, a la difusión del *anime*— a través de los sistemas de televisión restringida: Cablevisión, Sky y Dish. Pero para sorpresa de numerosos televidentes, dicho canal desapareció del espectro en mayo de 2011. El argumento esgrimido por las empresas locales fue que Animax resultaba muy costoso y no atraía suficiente cantidad de audiencia. Esa supresión provocó airadas críticas —en su mayoría, de tono bastante subido— expresadas en diferentes *blogs*.

El conjunto de ofertas del pasado, y las muy diversas del presente (aun con la limitación apuntada), siempre contaron con gran éxito de audiencia y de lectores —en el caso de los mangas—, fenómenos que han dado lugar no sólo a la constitución de comunidades virtuales sino, también, de comunidades “reales”, materializadas de diferentes maneras: desde intercambios informales de información cara a cara y de grabaciones, que inciden en el préstamo de ejemplares de mangas, situación que ha dado origen a la creación de establecimientos comerciales, constituidos en sitios de reunión, de venta de números atrasados de mangas y de algunos DVD, de objetos alusivos y toda suerte juguetes incluidos.

Estos fenómenos nos han inducido a pensar que, con mangas y *anime*, estamos ante diferentes “rostros mediáticos de una seducción”. Esta asunción ha sido decisiva no sólo para el subtítulo de este trabajo sino para su organización. Así, el primer capítulo conjuga la mirada histórica con la teórica y, en él, se pretende comprender el porqué del gusto y placer que suscitan. El segundo, incursiona de lleno en las peculiaridades del discurso del manga, así como en la consideración de obra y estilo de cuatro distinguidos *mangaka*. Con el título “Los discursos *anime*”, el tercero recorre las características del lenguaje de la animación en general y de la nipona en particular, con el abordaje de algunas de sus realizaciones en filmes y seriales televisivos. Por fin, el cuarto y último, se concentra en el análisis discursivo del célebre filme *El increíble castillo vagabundo* (2004), del no menos famoso Hayao Miyasaki.



## I. Una mirada histórica

**C**on las denominaciones genéricas de manga y *anime* se reconoce al primero como historieta gráfica o cómic y al segundo, como dibujo de animación, aplicado en películas, series televisivas y en las producciones llamadas OVA.<sup>3</sup> A grandes rasgos, se trata de discursos narrativos masmediáticos, producto de la industria cultural japonesa y de intensa difusión, desde hace aproximadamente cuatro decenios, también en el mundo occidental. En las páginas siguientes, damos cuenta tanto de sus orígenes y desarrollos iniciales, hasta llegar al momento en que inician su tránsito a la posmodernidad. Condición ésta que hizo necesario establecer, primero, una ligera aproximación teórica a ese respecto, acotada luego con obras que, en este rango, exhiben las características generales o particulares de dicha evolución.

### Origen y desarrollo de mangas y *anime*

En el caso del *anime*, la historia japonesa comienza al mismo tiempo que las primeras exploraciones en torno a la animación y el cine que se hacían en Estados Unidos y Europa y, para la segunda década del siglo xx, había alcanzado en Japón cierto nivel de producción, aunque fuera más de orden individual que corporativo. El interés por estar al tanto de los avances alcanzados en otras latitudes fue permanente, excepto

<sup>3</sup> OVA, siglas de *original video animation*, es el término que designa “a las producciones de *anime* realizadas exclusivamente para su comercialización en video, DVD o disco láser. Cuentan con más medios que las series televisivas y son un paso intermedio antes de la película para la gran pantalla. Su mercado está en constante expansión desde la década de 1980” (Schmidt y Delpierre, 2007: 181).

durante la Segunda Guerra Mundial —por razones obvias—, y no sólo entre los realizadores de animación. De hecho, el célebre *mangaka* Osamu Tezuka<sup>4</sup> conocía y le gustaban tanto las animaciones de Disney como las europeas, pero asimismo el cine expresionista alemán. Cuando la guerra terminó, fue mayor el interés por recuperar el tiempo perdido. Además, empezaron a aparecer estudios dedicados a la producción de animaciones. En cuanto a la producción de seriales para la televisión, ésta comienza en 1962 y, durante unos pocos años, su difusión se limitó a la televisión en el propio Japón.

En cambio, la historia del manga con una forma semejante a la actual, es más lejana y se remonta a finales del siglo XIX y principios del XX, al incorporarse en la prensa bajo la forma de tiras cómicas; luego pasó a usarse en cómics o historietas que agrupan mangas de todo tipo. El origen del término, sin embargo, no es de entonces. Según leemos en Koyama-Richard (2008: 6-7):

Este término, creado por Hokusai en el siglo XIX, era el título que le había dado a sus colecciones de dibujos, destinados a discípulos y aficionados. Compuesto de dos ideogramas, *Man* (ejecutado con rapidez y ligereza) y *Ga* (dibujo), muchos artistas de la época lo escogieron para ese tipo de dibujos, antes de que adoptase el significado de “tira cómica” en el siglo XX.

Pero, ¿quién fue Hokusai? Este destacado artista (1760-1849) —que vivió en la parte final del llamado Periodo Edo— fue autor de pinturas, estampas y manuales técnicos. Muchas colecciones de dibujos de su autoría, las publicó en álbumes que llevaban como título *La Manga* (femenino en las traducciones al francés), el primero de los cuales fue editado en 1814. El escritor francés Edmond de Goncourt le dedicó un libro en 1896, donde explicó su proceso de creación. Fue especialmente a partir de ese texto cuando la *manga* se conoció en Occidente e inspiró a muchos artistas —impresionistas, neoimpresionistas, los del *art nouveau* y *modern style*, entre otros (cf. Koyama-Richard, 2008: 72-79).

Como ya dijimos, si primero se dio el nombre de manga a las tiras cómicas de prensa, luego pasó a denominar a los cómics o historietas, en los que se agrupan mangas de todo tipo. Pero, la influencia de Hokusai no

<sup>4</sup> Aclaramos que la mención de este creador —así como las de los que le siguen— se hace de acuerdo con la norma japonesa de indicar primero el apellido y luego el nombre. De este modo, se pretende evitar confusiones pues, la mayor parte del material en lenguas occidentales, observa dicha norma, a pesar de no ser la propia.

se limitó a ser reconocido como el creador del término, sino también por haber sentado las bases de un estilo muy cinésico que no sólo se percibe en los mangas sino en muchas creaciones plásticas de artistas contemporáneos.

A diferencia del manga, respecto del origen de la palabra *anime* no hay mucho acuerdo, por no decir que ninguno. Suele manejarse que podría tratarse de un préstamo del francés, pero los japoneses parecen no aceptarlo. Por otro lado, se especula que se trataría de una abreviatura del inglés “animation” (Záresh, 2005).

En este texto, hemos optado por escribir *anime*, de la misma manera que se emplea en diversos trabajos de especialistas occidentales. Sin embargo, conviene aclarar que pronunciado y escrito como “animé” es como se usa en la televisión y, por consiguiente, es el término que emplean los televidentes jóvenes del mundo de habla hispana. Según hemos podido comprobar recientemente, durante la transmisión del documental *Anime Festival Asia*, que consistió, en buena medida, en entrevistas con jóvenes japoneses, éstos pronunciaban “animé”. Posiblemente, en Japón, una u otra pronunciación, dependa de diferencias dialectales.

Un error en el que con frecuencia se incurre en nuestro medio —aun en el académico—, es sostener que los *anime* son “mangas animados”. Aseveración falsa, fundada en el hecho, quizás, de que muchos seriales y películas de animación japonesas son adaptaciones de mangas y sus estilos guardan cierta analogía. Pero la animación en sus variantes construye diferentes discursos, basados en un lenguaje común, el de la animación, todos ellos diferentes del lenguaje del manga, a lo que se debe agregar que las condiciones de lectura de uno y otros difieren entre sí. Más adelante, examinaremos de cerca esta cuestión.

Hechas ya las aclaraciones pertinentes, proseguimos con la mirada histórica. Casi inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial y durante la ocupación estadounidense en Japón, el manga —que ya era una fórmula de mucho éxito— abandona algunas de sus características tradicionales, para occidentalizarse —tanto en temas como en ciertos aspectos de la figuración—. Conviene recordar que la mayoría de los mangas y los *anime*, producidos y en circulación antes de la guerra y durante ésta revestían un carácter muy nacionalista y propagandístico, por lo cual, después de la capitulación de Japón y durante la ocupación del país por las fuerzas estadounidenses, fueron prohibidos durante un tiempo.

Sin embargo, la recuperación fue casi inmediata, debido a la aparición de los primeros trabajos del *mangaka* Osamu Tezuka, quien empezó cola-

borando con caricaturas en un periódico, pero muy pronto dio a conocer sus primeros mangas. Recordamos al lector que se denomina *mangaka* a los dibujantes y creadores de historias del cómic japonés.

En 1947, “se lanza a crear un manga histórico que tiene un éxito inmediato: *Shin Takarajima* (*La nueva isla del tesoro*), adaptación gráfica de la novela de Robert Louis Stevenson” (Schmidt y Delpierre, 2007: 12) y, de 1949 es *Metrópolis*. A estos mangas les sucedieron muchos otros, durante las décadas de 1950 y 1960, entre los que se cuenta *Kimba, el león blanco* (para adultos), *La princesa caballero* (el primer manga para chicas), *El rey mono*, adaptación de una antigua leyenda china y, por fin, *Astroboy* en 1960, entre muchísimos otros. Varios de sus mangas de la década de 1950 se habían adaptado para la producción de dibujos animados cinematográficos.

A continuación, proporcionamos una breve descripción de las portadas de dos tomos *bunko* (en color, en el original) de diferentes mangas de su autoría —portadas que hemos podido ver, reproducidas en el volumen *Mil años de manga* de Brigitte Koyama-Richard (2008)—. Tales tomos agrupan, cada uno, cuatro números en sucesión de los muchos que componen las obras respectivas. Para el caso se trata de portadas, una correspondiente a un tomo de su manga *Metrópolis* de 1949, y otra de *Crimen y castigo*, cuyo inicio se produjo en 1953. En primer lugar, sus tapas son a color, pues todos los tomos *bunko* así se confeccionan en Japón. Dicho sea de paso, las ediciones de los números que aparecen semanalmente nunca las ostentan coloreadas.

¿Qué muestra la primera (figura 1), es decir, la de *Metrópolis*? El título aparece en grandes letras en inglés y, a continuación, pero en caracteres más pequeños, en japonés. El dibujo presenta al niño héroe de la historia en primer plano, atrapando a otro, mediante un gran salto, desde las alturas de una construcción futurista de hierro. Tan alta es esa construcción y, como el dibujo ha observado las reglas que indican volumen se ven, aunque parcialmente, varias de las caras laterales de altos edificios que parecen rascacielos. Llama la atención del observador, por ejemplo, cómo el reloj de una de las torres se ve en dos caras de la misma, y hasta en una es posible descifrar la hora que marca.

La portada correspondiente a otro de los tomos *bunko*, esta vez de *Crimen y castigo* (figura 2), tiene como fondo una calle empedrada, flanqueada por ventanas y puertas de casas habitación, apenas entrevistas, pero que proporcionan la sensación de tridimensionalidad. En el centro, una mujer joven de grandes ojos, vestida a la usanza de finales del siglo XIX y, abraza-

do a su vestido, un niño casi de rodillas, en actitud de pedirle protección. También destaca en el plano, un alto farol enclavado en la acera de la calle.



Figura 1. Osamu Tezuka, *Metrópolis*, 1949.



Figura 2. Osamu Tezuka, *Crimen y castigo*, 1953.

### Tránsito a la mundialización

En 1962 comenzó, con *Astroboy*, la adaptación de mangas para series de televisión; antes sólo se habían realizado para el cine. A partir de ese momento, los mangas exitosos no sólo servirían de pauta argumental para producir películas de animación sino también para seriales televisivos. En 1963, se estrena en la televisión nipona el serial de ciencia ficción *Astroboy*, “que está en el aire desde 1963 hasta 1966” (Záresh, 2005: 3), producto de la adaptación para televisión del manga homónimo de Osamu Tezuka, del cual él mismo se encargó de la producción (figura 3). A raíz del éxito de audiencia alcanzado en su país de origen, dicho serial inicia su recorrido global, después de haber sido comprado y transmitido por la cadena estadounidense NBC; a partir de ahí, se transmitió —con los doblajes respectivos— en muy diversos países occidentales.

En el sitio de internet (Los diez mejores niños del mundo geek, 2012), el lector puede observar una representación aislada del pequeño héroe



Figura 3. Osamu Tezuka, *Astroboy*, 1962.

del *anime* cuando, gracias al impulso de cohetes en sus pies, vuela. Y con ello hacerse una idea del personaje si no lo tuviera presente por no haber visto, recientemente, el serial televisivo correspondiente.

Como resultado de ese éxito, muchos otros *anime* se incorporaron a los sistemas televisivos de todo el mundo, y varias casas editoriales occidentales de historietas, así como filiales de editoriales japonesas, asumieron la publicación de mangas, traduciéndolas a diferentes lenguas, a partir, en un principio, de traducciones al inglés. Desde entonces, los mangas y la animación japonesa —que transita por películas y cortometrajes, series televisivas y más tarde por los OVA— se comercializan en todo el mundo. Por fin, hacia mediados de la década de 1990, las animaciones también empezaron a circular profusamente en la internet.

Con *Astroboy* se originó el tránsito a la mundialización que, de acuerdo con la visionaria intuición de Osamu Tezuka, tenía que comenzar por el *anime serial*. De este modo comienza la adscripción del *anime* a una de las pautas de la posmodernidad: la de significar con mucho vigor la “omnipresencia de los *mass media*” (Vattimo, 1990) en todo el mundo, aspecto que, lejos de mantenerse estático, fue en aumento con la generalización de las tecnologías informáticas.

El vínculo del cuerpo individual con el social e histórico es el punto crucial para entender el gusto y fruición que proporcionan mangas y *anime* —entre niños mayores, adolescentes, jóvenes y no tanto, de todo el mundo—, porque se inscriben, desde sus propios discursos así como en las formas de distribución, circulación y consumo, en una sociedad posindustrial, global y de mercado, es decir, en una sociedad posmoderna.

## Inscripción en la posmodernidad

La posmodernidad no sólo se caracteriza por la omnipresencia de los medios, aunque este factor es fundamental y, hasta podría decirse, decisivo. Si *anime* y mangas responden a esta pauta, también están en sintonía con otros rasgos posmodernos, tanto por su relación con las crisis de los valores modernos, como por el tipo de construcción de sus discursos y el favor de que gozan entre sus públicos-objeto.

Con el propósito de trazar un panorama respecto de esta etapa socio-cultural, que permita dar cuenta de su arraigo en mangas y *anime*, abordamos primero una muy rápida revisión de la misma. Ésta comprende ideas desarrolladas por el filósofo italiano Gianni Vattimo, en sus libros *La sociedad transparente* (1990) y *Ética de la interpretación* (1991), y también el espléndido artículo de Frederic Jameson de 1983, titulado “Posmodernismo y sociedad de consumo”, cuya publicación en español data de 1985. Aunque pensamos que los trabajos de ambos autores son suficientes para ahondar en los rasgos posmodernos que ostentan los discursos japoneses en cuestión, haremos mención en esta parte y en la siguiente de otras aportaciones.

El desarrollo del gusto por una diferente perspectiva en la ciencia ficción, la admiración por el desarrollo de los efectos especiales por computadora en materia audiovisual, los sentimientos ambivalentes respecto de las nuevas tecnologías, el entusiasmo por la cultura estadounidense, las películas de serie B del mismo origen, entre otras pautas, fueron determinantes para la fruición y el gusto por la animación nipona y los mangas.

¿Qué entender por posmoderno en líneas generales? En nuestra ayuda invocamos al filósofo y hermeneuta Gianni Vattimo, para quien —en por lo menos dos de sus obras: *La sociedad transparente* y *Ética de la interpretación*— el concepto de posmodernidad —sintetizamos— es clave para mostrar que la modernidad, en su largo transcurso de siglos y de cambios internos, ha concluido. Es lo que ha venido después de lo moderno pero, en especial, de varias ideas en las que el ser moderno se sustentaba.

El punto de partida de su discurso en torno a dicho fenómeno es la afirmación de que “la modernidad ha concluido” (Vattimo, 1990: 73), por lo menos en algunos de sus aspectos esenciales. A nuestro juicio, la mayor aportación de Vattimo a ese respecto consiste en identificar primero los valores que distinguieron durante siglos a la modernidad, e indicar su entrada en crisis en el nuevo periodo.

En la modernidad —cuyos inicios se remontan del siglo xv y alcanza su plenitud en el Siglo de las Luces— se había terminado con “el apego a los valores del pasado, a la tradición [...] y empezó a abrirse un culto cada vez más intenso por lo nuevo y original”. Durante ese periodo, “el apego a los valores del pasado, a la tradición [dieron lugar a la apertura de] un culto cada vez más intenso por lo nuevo y original” que distinguió el pensamiento moderno (Vattimo, 1990: 73-74). Del mismo modo, también se fue gestando la validez de la historia asociada a la idea de progreso, o bien —de tener en cuenta los avances de la ciencia— la del progreso continuo de la humanidad.

Al tomar en consideración esos valores que distinguieron a la modernidad, Vattimo despliega su argumentación respecto de las rupturas y las crisis que, en la posmodernidad, permean y modifican la visión moderna del mundo y de la cultura. En ella, los valores modernos han entrado en crisis y el factor que los recubre es el de la omnipresencia de los *mass media*, pauta decisiva en relación con las crisis. A partir de este factor tan significativo, el autor sistematiza las crisis posmodernas propiamente dichas en las siguientes: crisis de las ideas de historia y progreso, crisis de la idea de progreso continuo de la humanidad, y por último, crisis de la idea de lo nuevo y original (cf. Vattimo, 1990: 73-87).

La omnipresencia de los *mass media* o medios de comunicación de masas en la vida social, cultural, económica y política, es el factor determinante de las crisis en los otros ámbitos. Si a la penetración tan sólida de la radio, la prensa, la televisión y el cine en la década de 1960 se agrega o se superpone la informática y las tecnologías digitales que, en cierta forma, absorben en todo o en parte a los medios anteriores, se consolida una casi absoluta mediación. No pocos autores han considerado también a la industria cultural y su evolución como responsable de otros cambios: baste recordar, entre otros, a Jean Baudrillard en *Simulacres et simulation* (1981).

La segunda característica posmoderna corresponde a la crisis de la idea de historia y progreso. Aunque relacionada con la caracterización del fenómeno, tan popular a partir del libro de Lyotard, *La condition post-moderne* (1979), como “el fin de la historia” o, en otros términos, con el venir a menos de “los grandes metarrelatos”, la supera. Para Vattimo, lo posmoderno mantiene un vínculo contradictorio de aceptación y rechazo con lo moderno, pero conserva sus huellas. Muy vinculadas con esta crisis están las fracturas temporales y las rupturas de la linealidad tan presentes en los discursos contemporáneos.

La posmodernidad es seguramente un modo diverso de experimentar la historia y la temporalidad misma —tal como testimonia, por otra parte, la vitalidad y recurrencia de la memoria involuntaria en la gran literatura decimonónica— y, por lo tanto, también un entrar en crisis de la legitimación historicista que se basa en una pacífica concepción lineal-unitaria del tiempo histórico (Vattimo, 1991: 21-22).

Asimismo, es síntoma de posmodernidad lo que Vattimo denomina crisis de la idea de progreso continuo de la humanidad, factor que constituye el tercer rasgo o segunda crisis de un valor altamente apreciado de la modernidad. La Segunda Guerra Mundial que asoló a toda Europa y que, directa o indirectamente, afectó al resto del mundo, es responsable en buena medida de esta crisis.

Finalmente, el culto por lo nuevo y original —sello distintivo en las artes desde el Renacimiento, y que alcanzó su punto máximo con las vanguardias de finales del siglo XIX y las primeras décadas del XX— entra en crisis. Si bien la cultura posmoderna asigna gran importancia al hecho de retomar pautas del pasado, lo hace a través de vínculos libres con él. Varios estudios contemporáneos, dedicados a creaciones estéticas y culturales, hacen referencia a esa característica. Por ejemplo, Jameson, en “Posmodernismo y sociedad de consumo”, señala que “uno de los rasgos o prácticas más importantes en el posmodernismo actual es el pastiche [...] Tanto el pastiche como la parodia recurren a la imitación o, mejor aún a la mímica de otros estilos” (Jameson, 1985: 168) y, agregamos, del pasado reciente.

Por su parte, O. Calabrese, en uno de los capítulos de *La era neobarroca* (1994: 61), prefiere ahondar en el fenómeno de la citación: así “como en el teatro Kabuki, será la minúscula variante la que producirá el placer del texto o la forma de repetición rítmica de organización interna”, también la cultura contemporánea se verá seducida por fenómenos similares. Al referirse al filme *En busca del arca perdida*, lo califica de “obra de colossal tarea de cita”, o bien considera la novela *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, como “un immense mural de invariantes semánticas, narrativas, figurativas donde todo es cita”. En esos señalamientos, tanto de Jameson como de Calabrese, es significativa la vinculación o referencia de los fenómenos respectivos con los *mass media*.

Para resumir lo expuesto en torno a la posmodernidad, desde el punto de vista de Vattimo, puede afirmarse que los valores modernos han entrado en crisis y el factor que los recubre es el de la omnipresencia de los *mass*

*media*. A partir de este factor, el autor sistematiza las crisis propiamente dichas en las siguientes: crisis de las ideas de historia y progreso, crisis de la idea de progreso continuo de la humanidad y, por último, crisis de la idea de lo nuevo y original (Vattimo, 1990: 73-87).

El ya citado artículo de F. Jameson consiste, sobre todo, en una aproximación al posmodernismo desde las producciones de diferentes ramas del arte: poesía, películas y pintura, entre otras manifestaciones. Su señalamiento principal es que la posmodernidad consiste en “reacciones específicas contra las formas establecidas del modernismo superior, contra este o aquel modernismo superior dominante que conquistó la universidad, el museo, la red de galerías de arte y las fundaciones” (Jameson, 1985: 166). Reacciones que, consciente o inconscientemente, han modelado los medios de comunicación de masas.

Dos rasgos característicos de las obras son los que Jameson pone de relieve para dar cuenta de la posmodernidad en el arte. Uno es el pastiche que, como explicamos en líneas anteriores, consiste en crear obras nuevas a partir de la mezcla de estilos de otras obras, por lo general del pasado reciente. Si el propósito es la burla o crítica de esos estilos se hablará entonces de parodia.

El segundo rasgo puesto de relieve en obras contemporáneas es la tendencia a la discontinuidad temporal. En lugar de estar construidas de acuerdo con un patrón de tiempo que avanza ordenadamente, las obras posmodernas se caracterizan por la discontinuidad, fenómeno que Jameson asimila con el concepto de esquizofrenia desarrollado por Lacan. Por ejemplo, si en la cinematografía del pasado, los *flash back* y los *flash forward* se preparaban con claras indicaciones respecto de retroceder o avanzar en el tiempo de la historia, desde unas décadas a esta parte, esa tarea se deja librada al espectador. Además, como éstos han desarrollado otro modo de experimentar el tiempo, el acaecer preciso de los acontecimientos de una historia no reviste importancia. Como decíamos antes, citando a Vattimo (1991: 21): “La posmodernidad es seguramente un modo diverso de experimentar la historia y la temporalidad misma”.

### *De adaptaciones, continuaciones y otros rasgos posmodernos*

Para dar cuenta de la inscripción posmoderna de los discursos japoneses que nos ocupan, abordamos seguidamente algunas pautas que exhiben las

obras y, aunque de soslayo, los modos de lectura que generan. Acudimos a explicitarlas primero en series y películas de animación, inscritas en el género de ciencia ficción (que en Japón llaman *mecha*<sup>5</sup>) porque, en tales discursos *anime*, pueden verse con bastante claridad las crisis de los valores en los que se sustentaba la modernidad. Luego, ingresarán obras de diferentes géneros que revelan otras modalidades de tal inscripción.

Y empezamos con los *mecha*. La serie televisiva *Gundam Suit Gundam* (1979) de Yoshiyuki Tomino y Hajimi Yada, sumada a las series de “continuación” de la historia que le sucedieron, y a la película *Mobile Suit Gundam* (1981) de Tomino, indican en términos posmodernos —según Azuma, Hiroki<sup>6</sup>— la declinación de los grandes relatos y su reemplazo por ficciones. De acuerdo con los criterios explicitados en la sección anterior, tienen que ver con la crisis de la idea de historia y progreso, pauta que indica en cierta forma el fin de los grandes relatos. Tanto las series como la película “están construidas como ficciones históricas referidas a la misma historia imaginaria” (Azuma, 2008: 63). Desde otro punto de vista, la serie original, sumada a las varias de continuación, así como la película de Tomino, hablan por sí mismas de la crisis de la idea de lo nuevo y original; en ese mismo sentido se puede citar el caso de *Robotech* que examinaremos más adelante.

Esas ficciones —así como la mayoría de los *mecha* de las décadas de 1970 y 1980— también problematizan las nuevas tecnologías en lo que éstas pueden tener de letal, de destructivo. De *Gundam* (y sus continuaciones), así como otras películas y series semejantes —también en mangas— puede decirse, además, que “dramatizan la problemática relación de lo que Newitz llama ‘dos modos de ser radicalmente distintos: humano y máquina’” (Telotte, 2002: 136). Más adelante, en relación con el *anime* —película— *Akira* (1988) de Otomo, Telotte (2002: 137) agrega: “nos centramos no tanto en las alteraciones externas como en los cambios internos del individuo o de la sociedad en general; cambios que ocurren debido tanto a nuestros deseos como a pesar de ellos”. El protagonista,

<sup>5</sup> “Según Antonia Levi, *mecha*, abreviatura de la palabra inglesa *mechanical* se usa en japonés para describir todo tipo de máquinas futuristas en la animación. Esta palabra fue también adoptada por los *otaku* americanos para el mismo propósito” (Levi *apud* Papalini, 2006: 87, n. 105). En términos más fáciles de recordar, el *mecha* es toda historia de robots. En Occidente, este tipo de historias ingresan en la categoría de ciencia ficción.

<sup>6</sup> Destacamos que en este caso escribimos el nombre primero y el apellido después, tal como se ha utilizado en la traducción al francés de su libro *Génération Otaku*.

mitad humano y mitad máquina, representa como tal un vivo ejemplo de la cultura posmoderna. Esas películas y las series de animación de ciencia ficción, por el tipo de preocupaciones que muestran, se inscriben sin duda, en esa suerte de crisis de la idea de progreso continuo de la humanidad (conceptualización señalada por Vattimo), crisis que ostenta el sello de la posmodernidad.

No seguiríamos exemplificando si no fuera porque es imprescindible mencionar a *Robotech*, primero con una serie original para televisión de 1982 (hoy serie de culto<sup>7</sup>) seguida, en 1984, por el *anime* —película— *Macross (Robotech)* de Shoji Kawari y Haruhiro Mikimoto. Su historia posmoderna, sin embargo, no acaba ahí. Según Papalini (2006: 86), *Robotech* es uno de los primeros productos multimediales basados en los dibujos animados: se creó la serie televisiva, que continuó en varias etapas; se produjeron OVA y mangas; videojuegos —*Macross digital vision VF-X* es el videojuego por excelencia de la serie—; juguetes (los más famosos, los *transformers*, eran aviones que podían convertirse en robots); novelas, páginas en internet y discos.

Si *Robotech* fue “uno de los primeros productos multimediales basados en los dibujos animados”, como sostiene Papalini, esto significa que en el transcurso de la década de 1980 pudo haber otros casos en situación semejante, además de confirmar que no siempre un manga es la fuente primera de adaptación. De ahí, mangas y series de animación pueden ser origen tanto de novelas —de las que efectivamente se cuentan varias—, como de videojuegos cuya base argumental descansa en un manga o en dibujos de animación. Si bien los últimos pueden significar una nueva argucia del mercado global pues, para resolver mejor la propuesta interactiva, es importante conocer la historia, ya sea por el manga o por el serial. Esto sin olvidar que, además, se alude a los juguetes que forman parte de lo que se ha dado en llamar creaciones “derivadas”.

Hay, asimismo, otras producciones de animación que toman como base el serial televisivo correspondiente, lo cual las constituye como productos multimediales. Así ocurre, por ejemplo, con las películas *anime Death and Rebirth* (Japón, 1997) y *NGE: The End of Evangelion* (Japón, 1997), basadas en el serial televisivo *Neon Genesis Evangelion* o *Evangelium*. Sin embargo, a diferencia de *Gundam*, estas películas “no son continuaciones directas del serial, sino versiones diferentes del relato que se desarrollan en el

<sup>7</sup> Un producto masmediático de “culto” es aquel que no sólo se colecciona sino que es revisitado con frecuencia.

mismo universo” (Azuma, 2008: 69). Esto se explica en gran medida porque la narración de la serie *Evangelium* se constituyó como un tipo de historia-palimpsesto, que dio lugar a una intensa fracturación y dislocación temporal, de atender al estudio que, sobre la misma, se llevó a cabo (Brooke-Rose, 1995).

En definitiva, puede afirmarse que adaptaciones, continuaciones y multimedialidad reflejan no sólo características del mercado —asumidas por y desde la industria cultural—, sino sobre todo el alcance de la crisis de la idea de lo nuevo y original; aunque, desde otro punto de vista, las “continuaciones” de una historia *mecha* en series, películas y mangas, lo hacen respecto de la crisis de las ideas de historia y progreso, así como la multimedialidad puede asumirse en función de la omnipresencia de los *mass media*.

Veamos, por último, algunas de las variadas relaciones entre mangas y *anime*. Así, por ejemplo, se cuenta con diferentes seriales televisivos de animación creados casi al mismo tiempo que el manga respectivo: el manga y el *anime* *Neon Genesis Evangelion* o *Evangelium* (serial de 26 episodios de 1995, dirigido por Hideaki Anno) tuvieron lanzamientos casi coincidentes y, en ambos, trabajó en parte el mismo equipo. No está de más recordar que *Evangelium* se considera serie de culto desde hace tiempo.

*Furi Kuri* o *Fooly Cooly* (serial de sólo seis episodios), lanzado en 2000, fue una adaptación de un manga del mismo título que apareció apenas un año antes que el serial. Esto significa una planeación y realización casi paralelas que, sólo por razones de mercado, se adelantan muy poco uno al otro. Hoy, tanto el manga como el *anime* son valorados como productos masmediáticos de culto.

También se da el caso de películas de animación basadas en mangas famosos del pasado, que se constituyen en una suerte de recuperación nostálgica de ese pasado, como es *Metrópolis* (Japón, 2001), de Rintaro. Este pastiche se basó —según algunas fuentes— en el manga *Astroboy* (1960) de Osamu Tezuka pero, asimismo, pudo haberse inspirado en otro manga de 1949 del mismo Tezuka, intitulado *Metrópolis*. De el *anime* película de Rintaro puede decirse que, en términos posmodernos, representa un homenaje tanto respecto de Osamu Tezuka como de Fritz Lang,<sup>8</sup> en una suerte de recuperación nostálgica del pasado mediático.

<sup>8</sup> Recordamos al lector que Fritz Lang fue el célebre director de cine alemán que realizó, entre otras, la película muda de fantasía y ciencia ficción *Metrópolis* (1927) y de quien Osamu Tezuka fue un gran admirador.

Del mismo modo, existen otras relaciones interesantes entre los tres tipos de discursos: el cortometraje *Blood, The Last Vampire* de Hiroyuki Kitakubo (Japón, 2000), por ejemplo, se considera protosecuela de un manga de fecha apenas anterior a la de la película y, a su vez, el serial *Blood+*, lanzado en 2005 (con 50 episodios), es continuación de la película.

### Creaciones derivadas

En este universo, reciben la denominación de creaciones derivadas, según Azuma (2008), un importante número de productos que, como su nombre anuncia, se derivan de obras originales: mangas, animaciones y videojuegos electrónicos. Entre las creaciones derivadas se cuenta, entre otras posibles, con juegos de rol, juegos de *mah-jong*, *fanzines* y juguetes.

Como se recordará, *Robotech* (serie de tv de 1982 y película de 1984) fue uno de los primeros productos multimediales que —además de multiplicar las obras originales— produjo juguetes (entre otros, los famosos *transformers*). Con estos últimos ya estamos en situación de ubicar el momento e importancia de la aparición de las creaciones derivadas, para el caso, resueltas por juguetes.

Iniciada su circulación a principios de la década de 1980, trataremos de explicar brevemente en qué consiste cada una de las variantes de este tipo de productos y cuál es el papel que desempeñan en la cultura posmoderna.

Los juegos de *mahjog* conforman una suerte de dominó que reproduce personajes de obras originales, es decir de mangas o *anime*. Por su parte, los juegos de rol surgieron primero en Estados Unidos y, actualmente, existe una diferencia notable entre los orientales y los occidentales, al punto que a los primeros se les llama J-RPG (por las siglas de *japanese-role playing game*). Los juegos de rol japoneses, derivados de *anime* o mangas, suelen hacer hincapié en los personajes femeninos y su potencial erótico para los jugadores, que asumen el papel de conquistadores de ese mundo femenino. Tal es el caso, por ejemplo, de los juegos de rol derivados de *Neon Genesis Evangelion*.

Otro tipo de creaciones derivadas se inscribe en los denominados *fanzines*, nombre con el que se identifica a los mangas creados por aficionados, algunos de los cuales pueden llegar a producir cómics de interés y ser capturados por la industria cultural. Pensamos que esa práctica se circunscribe sólo a Japón.

A las ya mencionadas, se agregan los juguetes, que pueden ser desde muñecos que representan personajes de algún *anime* o bien de mangas, hasta toda suerte de objetos mecánicos de tipo robótico, vistos o descritos en los productos originales. Finalmente, también se comercializa la ropa y los accesorios que identifican a su portador con ciertos personajes y, en general, con la subcultura *otaku*.<sup>9</sup>

El fenómeno de las creaciones derivadas puede asociarse con una característica propia de la cultura posmoderna, vinculada con la evolución de la industria cultural. A este respecto, el estudioso japonés Azuma, Hiroki (2008: 48) afirma:

Esta particularidad me parece típicamente posmoderna: el valor dado por los *otaku* a las producciones derivadas se acerca mucho, en efecto, a las previsiones del filósofo francés Jean Baudrillard en torno a la evolución de la industria cultural. Baudrillard había pronosticado que, en las sociedades posmodernas, la diferenciación entre el original de una obra o de un producto y su copia se diluiría, y que otra forma de producto o de obra dominaría, obra que no sería ni el original ni su copia. Es lo que Baudrillard llama un “simulacro”.<sup>10</sup>

Y con esta interpretación de Azuma, Hiroki acerca de la función de las creaciones derivadas, terminamos con este tema y el capítulo. A lo largo de éste, se examinó el devenir histórico de mangas o cómics japoneses y de los *anime* (en sus versiones de seriales televisivos y películas de animación), y se puso especial énfasis a las pautas relativas a la posmodernidad, pues éstas fueron determinantes desde el momento en que tales discursos comenzaron su tránsito global. Para tal fin, se efectuó un acercamiento a dicho periodo sociocultural que consideró, de manera principal, los aportes de Gianni Vattimo (1990, 1991) y los de Frederic Jameson (1985), sin ignorar algunos otros cuando la exemplificación relativa a las

<sup>9</sup> Schmidt y Delpierre en el “Glosario” de su libro *Los mundos manga* (2007: 181), señalan para *otaku*: “término que se utiliza para nombrar a la nueva generación nacida en Japón en la década de 1990 al amparo de los videojuegos y de Internet [...] En Occidente se utiliza la palabra para referirse a los aficionados a la cultura tecnológica nipona en general”. Sin embargo, según hemos visto en otros textos, el término *otaku* se aplicaba ya para la generación japonesa nacida en la década de 1960 que originó una subcultura particular, subcultura que se hizo más extensa en la generación de la década de 1990. Por otra parte, el radio de comercialización y uso de las creaciones derivadas, a excepción de los *fanzines*, va mucho más allá de Japón y los países asiáticos cercanos, así como de quienes se inscriben en la subcultura *otaku*.

<sup>10</sup> La traducción es mía.

obras lo requería. De acuerdo con el primero de los estudiosos, se puso de relieve el alcance de las crisis de valores, es decir, de aquellos en los que la modernidad, en su largo transcurso de siglos, se había sustentado; con el segundo, Jameson, se destacó la conceptualización de obras que se constituyen en pastiches y se enfatizó en las discontinuidades temporales. Este último rasgo también fue señalado por Vattimo —aunque de otra manera—, cuando expuso sus ideas en torno a las crisis de valores de la posmodernidad. Destacamos, por último, que el armado histórico-teórico de este capítulo constituye un instrumento de contextualización no sólo importante para los siguientes, sino para empezar a comprender cómo y por qué los mangas y los *anime* pueden interpretarse, en función de sus públicos-objeto, como diferentes “rostros mediáticos de una seducción”.

## II. El discurso del manga

Este capítulo se ha concebido para establecer las características básicas que definen la producción, circulación y, con mayor profundidad, el discurso del manga. Como en el capítulo siguiente se emprenderá una labor semejante en torno del *anime*, mediante ambos será posible establecer con bastante precisión las pautas que distinguen los dos tipos de discurso y, por ende, considerarlos metafóricamente como diferentes “rostros mediáticos”. Si bien es un hecho bastante común que las historias de mangas exitosos se adapten para seriales o películas de animación —aunque, como hemos visto, también sucede a la inversa o no ocurre—, se tiende a confundir sus discursos.

Además, es importante considerar aquí la producción de varios *mangaka* en función de sus virtudes en la creación de historias pero, sobre todo, para destacar sus rasgos de estilo. En ambas partes, se proporcionan comentarios precisos en torno a fragmentos de algunas obras consideradas especialmente significativas.

### Condiciones de producción y circulación del manga

En un ligero acercamiento al manga puede decirse que —de modo semejante a lo que conocemos como historietas o cómics en Occidente— éste cuenta una historia extensa, cuya trama se desarrolla en sucesivas entregas. El modo de presentación acude a dibujos ordenados en viñetas regulares o irregulares que, por lo general, contienen textos escritos, inscritos o no en globos. El soporte tradicional es un medio impreso aunque, desde hace unos años, se digitaliza, lo que ha dado lugar a que en Japón también se

transmita capítulo a capítulo a través de los teléfonos celulares. La forma tradicional de presentación —es decir, la impresa— se hace en papel corriente, en blanco y negro con las tapas en color, cuando se trata de un tomo *bunko*. Para mayor precisión agregamos la información que, al respecto, proporciona Koyama-Richard (2008: 162): “El manga se publica primero en una revista y, si se vende, en un tomo *bunko* (10.5 por 15 cm) de unas doscientas páginas en blanco y negro, sólo con la cubierta en color (11.5 por 17.5 cm). Un tomo incluye una decena de capítulos”. Los comentarios del primer capítulo corresponden, por ejemplo, a las portadas de dos tomos *bunko* de diferentes obras.

En otro orden de ideas, y por razones obvias, el manga no se transmite por televisión. Pero tampoco puede leerse en línea, porque su inserción está prohibida (aunque siempre hay alguna que otra excepción, ya que los muy entusiastas del género lo hacen por su cuenta y riesgo).

Tanto el uso del teléfono celular para su transmisión en el país de origen, como la incorporación en la web por los aficionados de cualquier parte del mundo, nos hablan de la omnipresencia de los medios de comunicación masiva y no sólo de los tradicionales, sino de los que permiten la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

En Japón, el precio de las revistas manga siempre fue muy accesible pero, además, existen casas de préstamo y reventa que ofrecen números atrasados a bajo precio. Esto explica en parte la cantidad de lectores. Sin embargo, el hecho de que desde 2000, en ese mismo país, muchos mangas se transmitan a través del teléfono celular ha ocasionado, por un lado, el aumento de las casas de préstamo o de reventa de ejemplares atrasados y, por otro, el decaimiento de la producción editorial. La razón de las primeras se explica por el interés de muchos de sus lectores en coleccionar ediciones tradicionales puesto que, dada la reciente escasez, resultan más codiciadas.

Desde hace varias décadas, y en casi todo el mundo occidental, aparecieron casas editoriales que publican mangas. Esa circunstancia se asocia estrechamente con el éxito obtenido por el *anime* serial *Astroboy* que, comprado y transmitido por la cadena estadounidense NBC a finales de la década de 1960, recorrió poco después el resto del mundo siempre con éxito. A ese acontecimiento se vincula la posterior aparición de ediciones locales de mangas, primero en Estados Unidos y luego en otros muchos países.

De entre los que se publican en Occidente se cuenta con los de España, México<sup>11</sup> y Argentina, para el mundo de habla hispana, por lo general, traducidos del inglés a partir de las versiones aparecidas en Estados Unidos. Los mangas publicados en Occidente y, como nos consta respecto de los que corresponden a nuestras latitudes, suelen respetar en la confección de la revista manga el orden de lectura japonés que se hace de derecha a izquierda pero, en algunos de estos países, por ejemplo en México y España, durante la década de 1990 y aun durante los primeros años de la de 2000, las portadas de números individuales eran a color.

Tampoco se hizo esperar demasiado en nuestro ámbito la aparición de casas de préstamo y de intercambio de números atrasados que incorporaron, también, la venta de juguetes u otros objetos alusivos, es decir, aquellos productos que ingresan, como hemos visto en el capítulo anterior, en la categoría de creaciones derivadas.

La aparición de unas y otras en países occidentales constituye un síntoma bastante explícito del éxito que esperaban encontrar, entre diferentes sectores juveniles, dada la seducción que los mangas ejercen sobre ellos.

### *El discurso del manga*

Después de la rápida revisión de las condiciones materiales de producción y circulación del manga, pasamos a examinar los cinco elementos semióticos básicos<sup>12</sup> que es necesario considerar para dar cuenta del discurso de la historieta o cómic, y que focalizamos aquí en relación con el manga. Mediante su examen estaremos en condiciones de apreciar cómo se materializa el rostro mediático del manga. Tales coordenadas semióticas son las siguientes: 1) la viñeta, 2) el globo, 3) los códigos gestuales, 4) los códigos cinésicos y 5) el montaje.

La viñeta es la característica principal que permite reconocer cualquier tipo de cómic —y el manga no es la excepción—, puesto que cada

<sup>11</sup> Al respecto, véase el artículo de N. García y H. García, “El manga y su divulgación en México”, *Paakat, Revista de tecnología y sociedad* [en línea] 2012, núm. 2, marzo-agosto, disponible en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171/236> [fecha de consulta: marzo de 2014].

<sup>12</sup> Para el desarrollo de esta parte nos hemos basado principalmente, con las adecuaciones del caso, en el cap. X de Alicia A. Poloniato, “Relaciones verbo-íconicas en el discurso gráfico”, en *La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de mensajes* (1998: 151-163).

página y su totalidad da cuenta de la historia mediante su concurso. Sin embargo, la selección del tipo de viñetas a emplear en páginas individuales, así como su organización en el conjunto, puede asumir diferentes formas. Muchos mangas llaman la atención por el hecho de organizarlas de manera muy irregular, tanto por el tamaño como por la forma. Además, es frecuente que algunos cómics, y también los mangas, contengan viñetas que abarcan toda una página o dos enfrentadas, en cuyo caso se habla de macroviñetas.

El dibujo es lo esencial de viñetas y macroviñetas, y puede estar asociado con *globos* de formas variables donde se insertan los parlamentos. Las letrografías —inscritas o no en globos— son una suerte de palabras (llamadas onomatopeyas), por las cuales se expresan tanto ruidos como estados de ánimo; las letras de que se componen se alteran bastante para añadir así significado. Como suele verse en algunos mangas, los globos exceden con frecuencia los límites de cada viñeta o están a caballo entre unas y otras. Esta característica —así como la mencionada en el párrafo anterior respecto de la organización y forma de las viñetas— establece una marcada diferencia con el cómic estadounidense.

A su vez, los dibujos entran en correspondencia con diferentes códigos, entre los que cabe mencionar los gestuales (en los que incluimos también los relativos a las posturas del cuerpo) y los cinésicos —éstos no sólo indicativos de los movimientos—, y sus representaciones que no son exclusivas del manga. Todo tipo de cómic presenta una combinatoria particular con elementos de esos códigos. Sin embargo, como buena parte de tales rasgos arraigan en órdenes culturales propios, pueden dar lugar a convenciones gráficas con significaciones diferentes según las distintas culturas.

Los modos expresivos, tales como alegría, dolor, enojo, sorpresa y otros, han sido objeto de traslado a convenciones gráficas y se reconocen por formar parte de los llamados códigos gestuales. En esta misma categoría ingresan los alusivos a las posturas del cuerpo requeridas por la narración, y resultan relativamente fáciles de interpretar.

Si bien las imágenes del manga —como las de cualquier historieta— son imágenes fijas, han desarrollado una serie de convenciones gráficas que dan cuenta de la interpretación del movimiento y se corresponden con los llamados códigos cinésicos o cinéticos aunque, como veremos más adelante, en los mangas hay mucho más que decir respecto de éstos.

Llegamos por último a la consideración del quinto elemento: el montaje, práctica entendida como la organizadora de los materiales expresivos.

El manga, como cualquier otro cómic, no puede soslayar los problemas derivados del montaje. Éste trae a colación funciones puramente sintácticas: ¿qué puede seguir a qué?, ¿cómo?, pero, además, funciones semánticas y rítmicas. Por las últimas se producen tanto ritmos temporales (de condensación o de aceleración) como ritmos plásticos. Los mangas de muchos y notables *mangaka* llegan a una perfección notable en este sentido.

Es precisamente por la práctica virtuosa del montaje que, en el manga, destaca lo cinético, al manifestarse de muchas maneras y no sólo en la forma antes apuntada. Lo vemos, por ejemplo, en el modo de inserción de globos y letrografías, en la configuración de viñetas, macroviñetas y páginas donde, de manera muy creativa, se ve la confluencia de ritmos plásticos y temporales.

En diferentes números revisados de *Neogénesis Evangelion* de Hideaki Anno (ediciones en español y en inglés), observamos un cierto ritmo de organización de las viñetas, en el que predomina el acomodamiento de cinco, seis, siete, ocho y hasta nueve viñetas en una página, donde alternan rectángulos regulares, en diferentes posiciones, con rectángulos irregulares. En ellas abundan primeros planos muy expresivos que indican enojo, discusiones acaloradas o el fragor de una lucha; a su vez, muchas de las figuras son destacadas mediante el trazado de líneas que parten de los personajes en cuestión. Al igual que en el serial respectivo, el manga *Evangelion* conjuga no sólo alusiones sino muchos y muy diversos desarrollos que acuden a marcos filosóficos, esotéricos, tecnológicos, biotecnológicos y corporativos, entre otros, mezclados con la vida cotidiana. La forma variada de las composiciones de las páginas se articula con los cambios de perspectivas al poner en tela de juicio, de un modo u otro, “las ideas de progreso continuo de la humanidad”. De ahí que su forma de organización misma parece responder a una visión posmoderna no sólo temática sino también formal.

En mangas de Ozamu Tezuka hemos visto que también es variable el número de viñetas, aunque no llegan al grado de variabilidad del caso anterior. Sus páginas, compuestas según cierta cantidad, suelen alternar con otras que ocupan toda una página o dos páginas enfrentadas, con algún globo o ninguno: son las denominadas macroviñetas. Si bien la composición de páginas con varias viñetas es similar a la del caso anterior, el estilo de representación difiere de manera muy significativa.

En cambio otros, especialmente aquellos cuya autoría corresponde a miembros del grupo CLAMP, como el titulado *Guerreras mágicas*, disponen, por lo regular, sus páginas de modo muy diferente: así, las hay que contie-

nen uno o dos rectángulos irregulares; otras destacan en su interior, con una serie de líneas convergentes, una nueva figura; por fin, están aquellas donde se establece una subdivisión clara según dos, tres, cuatro y hasta siete rectángulos, todos irregulares y que difieren en sus tamaños y orientación. El número descrito fue publicado en México por Editorial Toukan y, al igual que *CardCaptor Sakura*, la portada es en color.

Ahora procederemos a revisar con mayor precisión la organización de dos páginas, la 28 y 29, del número 23 de *CardCaptor Sakura*, también creado por CLAMP y publicado como el anterior por la editorial mexicana Toukan en 2003 (hoy desaparecida). Se debe recordar que hay que leerlo de derecha a izquierda, pues en esta cuestión, así como en la organización de las páginas, las publicaciones de dicha editorial respetaban los originales.

Como hemos notado en esas páginas de *CardCaptor Sakura*, el diseño gráfico es significativo de un estilo muy poco convencional para un cómic (figura 4). Antes de proporcionar su descripción, se impone señalar que las páginas restantes del número están organizadas, en sus elementos principales, de modo diferente de éstas que nos ocupan, tanto por la cantidad como por la manera de disponer las viñetas, aunque el conjunto manifiesta la permanencia de un estilo marcado por su carácter cinéfico. Pero antes de continuar veamos dichas páginas:



Figura 4. Grupo CLAMP, páginas 28 y 29 de *CardCaptor Sakura*.

De las 45 páginas que componen el número 23 de la revista —donde aparece, en la página 45 (izquierda), en su extremo derecho el letrero “continuará...”—, la página 28 (derecha), exhibe cuatro viñetas cuya organización es muy especial. La primera es un cuadrado —comparativamente de gran tamaño— atravesado por multitud de líneas curvas, algunas sombreadas y otras no, entre las que se alcanza a ver un pájaro, al parecer moribundo.

Por esta viñeta “viajan” también onomatopeyas —letrografías— tanto en la parte superior izquierda como en la inferior derecha, que han recibido formas onduladas. A su vez, en el centro de ese gran cuadrado se inserta un rectángulo regular en posición vertical, viñeta que exhibe, en gran acercamiento, un bello rostro femenino cuya cabellera se agita siguiendo su propio ritmo.

Esa viñeta rectangular y central alcanza, con su extremo inferior, a otras dos formadas por rectángulos regulares en posición horizontal. En el de la derecha, entre líneas onduladas y sombreadas puede entreverse un rostro femenino de grandes ojos y, en el de la izquierda, sólo aparecen líneas onduladas y sombreadas. Por ambas viñetas también “viajan” las mismas letrografías que vimos en la gran viñeta cuadrada, aunque éstas son de menor tamaño y oscuras. Todas las letrografías de la página parecen indicar el rugir de un incendio y las volutas sombreadas o no, que hacen las veces de marco,<sup>13</sup> su desarrollo.

La página 29 (izquierda) —enfrentada a la anterior—, contiene tres viñetas formadas por rectángulos irregulares en diferentes posiciones. En la primera (ángulo superior derecho), se ve una figurita que porta vestimenta oscura —rodeada de líneas onduladas como olas de fuego donde se entremezclan zonas claras y sombreadas, como en las viñetas anteriores—, que exclama “¡El fuego está disminuyendo!” Palabras que aparecen en un gran globo central de bordes dentados.

En la siguiente (ángulo inferior derecho) destaca, rostro, cabellera y torso de una figura femenina de grandes ojos abiertos que blande un objeto. Éste, aunque visto parcialmente, parece ser una insignia o un objeto ritual. Como fondo, se deslizan ráfagas en tonalidades oscuras. Una sola letrografía, diferente de las de la página anterior, podría dar cuenta del ímpetu puesto en el movimiento.

<sup>13</sup> En la página 4 del mismo número de la revista, ya se había anunciado que Sakura, Shaoran, Yuki y la maestra Mizuki, fueron rodeados por un inexplicable aro de fuego.

Por fin, la tercera viñeta (izquierda) de la página 29 abarca, por su longitud, a las otras dos, pero las sobrepasa un poco. En la parte superior izquierda se muestra el perfil inclinado del rostro y parte de la cabellera de un cuerpo femenino que, con el brazo extendido y la mano abierta, aplasta lo que podría ser el núcleo del fuego. La velocidad y fuerza de su movimiento está acentuado por infinidad de ondas semicirculares. A partir de ese núcleo, la velocidad y fuerza del conjunto destaca otra vez por una explosión de líneas curvas sombreadas o no, rematadas por una letrografía también ondulada, diferente de las que aparecieron antes y que, aparentemente, acentúa la fuerza del movimiento.

Terminada la descripción de las dos páginas de *CardCaptor Sakura*, destacamos su estilo altamente cinético y un montaje donde predominan los ritmos plásticos. Si antes dijimos de ese manga que su estilo de representación era muy poco convencional para un cómic, quizá nos quedamos más que a medias al evaluarlo. Como pudo observarse a partir de la descripción de esas páginas, se ha llevado al límite la discontinuidad temporal de un acontecimiento que, en sí mismo, posee continuidad; visto desde otro ángulo, impresiona también como pastiche. Rasgos que, según lo visto en el capítulo anterior, son indicativos de obras inscritas en la posmodernidad.

A continuación, volvemos a considerar *Guerreras mágicas* —también del grupo CLAMP—, por lo que concierne a algunas características de su composición gráfica, observada en las macroviñetas. Ese manga que, en general, hace abundante uso de ellas, acusa ya sea un trazado de infinidad de líneas rectas que convergen en algún punto, o bien profusión de líneas onduladas, cerradas o abiertas, a veces indistintamente semantizadas como humo, olas del mar o el fragor de una batalla. Tal montaje de las macroviñetas da lugar a que destaque el trazado de ritmos plásticos y resulte intensamente cinético.

Sin embargo, esas características son propias de casi todos los mangas, aun entre los que no están configurados, como vimos en los dos ejemplos anteriores. A este respecto, cabe recuperar lo observado por Koyama-Richard (2008: 166) : “El desglose analítico y los cambios de encuadre aportan intensidad al relato, completado después con los bocadillos que incluyen, además de los diálogos, numerosas onomatopeyas y signos de puntuación variados”. Con ellos se manifiesta —más allá de los usos habituales de tales códigos en historietas occidentales—, un gran dinamismo y vivacidad para indicar movimientos de personajes, objetos, paisajes, velocidad, etcétera.



Figura 5. Hokusai,  
*La gran ola de Kanagawa*,  
1829-1832.

En este sentido, el legado de Hokusai, el gran dibujante japonés del siglo xix, fue mucho más significativo que dar lugar a la denominación de “manga”, para los cómics japoneses contemporáneos. Él supo crear en sus estampas “la sensación de velocidad y dinamismo como ningún otro artista. Su técnica, fuente de inspiración para sus contemporáneos y sucesores, es muy recurrente en los mangas actuales” (Koyama-Richard, 2008: 79).

Precisamente por esta razón, hemos creído necesario reproducir y describir también una de sus más conocidas estampas, titulada *La gran ola*, ya que permite apreciar esa impresión de velocidad y dinamismo de la que habla Koyama-Richard (figura 5). En un mar agitado destaca, entre otras, una gran ola encrespada que desprende infinidad de gotas, al tiempo que se producen otras olas más pequeñas. En la depresión de la gran ola, dos longilíneas embarcaciones asumen ritmo similar. En el fondo, imperturbable, la cima nevada del monte Fuji.

Después de haber vislumbrado, mediante su descripción, lo que esa magnífica estampa de Hokusai significa, en cuanto a dinamismo y en la que se puede apreciar mucho más de lo que hemos comentado, pasamos a la siguiente sección.

### Historias, géneros y destinatarios de los mangas

Es muy extensa la gama de historias que los mangas abordan: desde leyendas chinas y japonesas o del lejano Egipto, hasta asuntos bélicos del pasado o relativos a la Segunda Guerra Mundial; otros narran historias de robots

o, sencillamente, aventuras escolares; también pueden ser adaptación de novelas occidentales, tal el caso de *Crimen y castigo* de Dostoievsky, trasladado a manga por Osamu Tezuka.

Si tomamos en cuenta la perspectiva que alude a los géneros como “creaciones de mundos”, mediante una mirada rápida podemos decir que las historias de los mangas se conciben de acuerdo con diferentes temáticas: aventura, misterio, terror, bélicos, épico-históricos, la comedia romántica, eróticos, el *mecha* o historia de robots —equivalente aproximado al género que en Occidente se denomina ciencia ficción—, entre otros. En la enumeración no habría que olvidar tampoco los géneros policiacos y detectivescos.

De acuerdo con esta concepción de los géneros como creaciones de mundos es necesario aclarar que no sólo es cuestión de la historia contada, sino de cómo se cuenta. De ahí, el importante papel que desempeñan las representaciones visuales de las que se echa mano, así como el montaje del conjunto. Con características similares en cuanto a producción y circulación, los diferentes géneros por los que sus historias transitan dan lugar a cambios en la materialización de su “rostro mediático”.

Con frecuencia en muchos de ellos, así como en los *anime* (seriales televisivos y películas), varios estilos y géneros se mezclan, y dan lugar así a lo que, en términos posmodernos, se denomina pastiche.

Por último, cabe recordar que, de acuerdo con las historias contadas y las características figurativas que muestran, se dirigen a diferentes tipos de lectores: infantiles, juveniles, adultos; de entre éstos, a su vez, se distinguen de acuerdo con el sexo de los destinatarios principales. Esta última característica llama poderosamente la atención ya que, por ejemplo, cuando se trata, pongamos por caso, de mangas eróticos —por lo general dirigidos a adultos y prohibidos para menores— la figuración y también la historia cambian sus énfasis, ya sea si se dirige a mujeres u hombres.

De todos los casos posibles, sin embargo, los que más nos interesa destacar, pues cuentan con muy numerosos lectores, tanto en Japón como en Occidente, son los dirigidos a públicos juveniles —niños mayores, adolescentes y jóvenes, femeninos o masculinos—. Así, el *shojo manga* es el dirigido a chicas y el *shonen manga* a varones. Entre los primeros están comprendidos, por ejemplo, la comedia romántica, los mangas de aventuras y los que versan sobre leyendas épicas donde destacan las heroínas. En los *shonen manga*, en cambio, se puede mencionar, entre otros, los considerados de mucha acción, cuyas figuras centrales son masculinas. Las mar-

cas de género y la caracterización de los públicos a los que van dirigidos se hallan tanto en la manera de enfocar la trama como en la figuración.

### De creadores, obras y estilos

A continuación, presentamos una aproximación a la obra de algunos *mangaka* contemporáneos para destacar, sobre todo, aspectos estéticos de sus producciones. Para esta tarea hemos centrado los comentarios en torno a cuatro *mangaka*, así como dedicamos una breve relación en torno al auto-llamado grupo CLAMP. Esta sección no tiene, por consiguiente, ninguna pretensión histórica ni de exhaustividad. Los autores a considerar son los siguientes: Osamu Tezuka, Yoshihiro Tatsumi, Riyoko Ikeda, el grupo CLAMP y, por último, Hiroyuki Takei. Desde luego no son todos los que hubiéramos querido abordar, pues son muchos los grandes creadores de historias y artistas consumados del dibujo, pero acudimos al tratamiento de unos pocos, sólo a título de ejemplo.

Como ya señalamos en el capítulo anterior, el papel de Osamu Tezuka en el renacimiento del manga no puede ignorarse. Su aparición hacia finales de la década de 1940, determinó un nuevo rumbo para esas historietas y, más adelante, lo hizo también para el *anime*. Se recordará asimismo que sus innovaciones, respecto de los mangas precedentes, conciernen tanto a las temáticas como al estilo. Asuntos de los que nos vamos a ocupar de nueva cuenta enseguida, así sea de manera breve.

Por lo que atañe a su estilo y, por consiguiente, al diseño, cabe destacar el embellecimiento de las figuras al haberlas dotado de rasgos occidentales, aunque no dejen de exhibir cierto grado de infantilismo. No hay quien no haya observado, por ejemplo, los enormes ojos redondos de sus personajes. Sin embargo, hay mucho más que decir sobre esto.

Para poder profundizar un poco más, ilustramos con una página del manga *Astroboy* tomada del sitio web (Las cuatro estaciones blog, 2010). En éste se encuentra la reproducción de una página de *Astroboy* que, como se recordará, es el que dio origen a la creación de la primera serie televisiva que recorrió todo el mundo y marcó, entre finales de la década de 1960 y principios de la de 1970, la omnipresencia de los medios (Vattimo) como rasgo posmoderno común y universal.

La página, reproducida en el sitio web citado forma parte, sin duda, de una edición en inglés del manga que, juzgamos, ha normalizado su



Figura 6. Osamu Tezuka,  
página del manga *Astroboy*.

presentación, de acuerdo con el criterio de lectura occidental. Por lo tanto, hay que leerla de izquierda a derecha y no a la inversa, como debería leerse si se hubiera conservado en dicha edición la estructura dada en japonés (figura 6).

Vaya lo anterior como aclaración, ya que en la descripción hemos de atender a otros aspectos. El diseño de la página está organizado conforme a cinco viñetas de diferentes tamaños y orientación, de las cuales dos son rectángulos y tres dejan de serlo. De estos últimos —de mayor tamaño que los otros dos—, el primero muestra a Astroboy de decúbito dorsal, conectado a varios cables que le pasan energía; el segundo exhibe el sistema binario de una computadora donde se lee en un globo “okey, computer, go to work! Breath reason into this mecanical doll!” Del lado derecho, están ubicadas dos viñetas pequeñas y rectangulares, la primera muestra de perfil el rostro de Astroboy quien, al parecer, empieza a despertar pues los ojos se entrecierran, a pesar de seguir conectado. En cambio, la segunda viñeta, también pequeña, da cuenta del perfil de un rostro bastante siniestro. Por fin, en la tercera de esta misma columna, un primer plano destaca el rostro del muchachito que, si bien sigue conectado, ha despertado completamente y, ahora sí, se pueden apreciar, en toda su magnitud, sus grandes ojos.

Huelga decir que la descripción de las viñetas y su acomodo en la página se queda corta dada la impresión que produce la composición por su originalidad, dinamismo, variedad y armonía. Y semejantes —aunque no iguales— son todas las restantes de la historieta.

En síntesis, digamos que, con este ejemplo, no sólo es posible reparar en los grandes ojos redondos del personaje (rasgo de estilo de Osamu Tezuka que todo el mundo señala), a partir de las descripciones de los planos de las portadas de dos tomos *bunko* de sus mangas *Crimen y castigo* y *Metrópolis* que el lector ya ha observado (figuras 1 y 2). Desde otro punto de vista, es notable también el dinamismo con el que dota a las figuras, así como los cambios de tamaño de los planos respectivos y la movilidad de la combinatoria de las viñetas mismas. Ritmos plásticos y temporales determinan el conjunto.

Pero el gran dinamismo de la representación también asombra en una de las figuraciones a doble página (macroviñeta) del manga *El rey Leo* (1950), cuyo texto lingüístico aclara: “Los animales entonan una sinfonía en la jungla por el nacimiento de Leo” (figura 7).

En el primer semicírculo destacan, en el fondo, a un costado, varias jirafas con sus largos cuellos estirados y las cabezas levantadas, en tanto que en el otro extremo algunos elefantes, casi de perfil, agitan orejas y trompas,

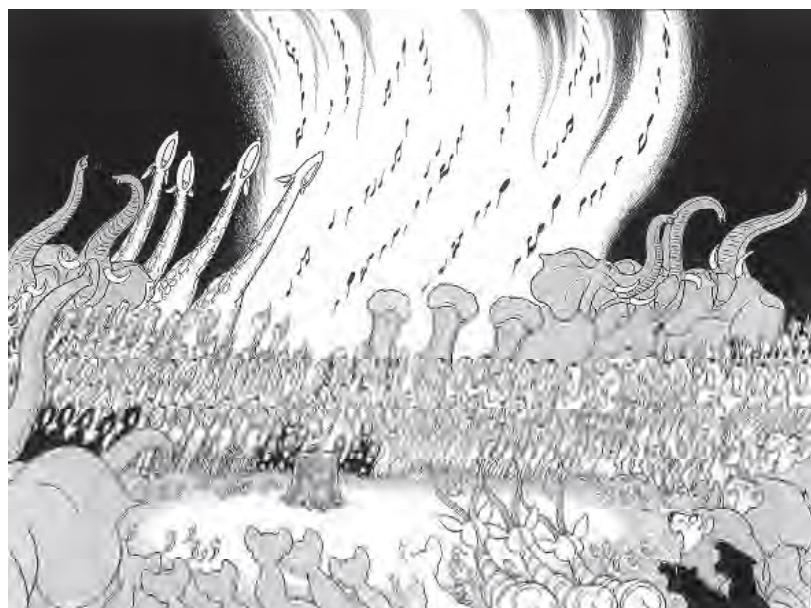


Figura 7. Osamu Tezuka, macroviñeta de *El rey Leo*, 1950.

todos siguiendo un determinado ritmo. Un halo luminoso, ondulado también, aparenta seguir el ritmo de la sinfonía. Cierra el primer semicírculo otro, en la parte inferior de la macroviñeta, que exhibe un variado conjunto de animales donde se mezclan ardillas, ciervos de larga cornamenta y, otra vez, leones. Se alcanza a ver asimismo en los extremos, una oreja y dos trompas de elefantes. Es indudable que el conjunto de animales canta, como señala el texto lingüístico. El ritmo plástico del conjunto de la macroviñeta es notable, al grado de hacer casi olvidar que se trata de un dibujo. Las influencias de Hokusai y de Disney no dejan de percibirse.

Cabe agregar, por último, que las innovaciones temáticas de Osamu Tezuka corren al parejo con sus innovaciones estilísticas. Recurre a adaptaciones de novelas occidentales, como por ejemplo *Crimen y castigo*, célebre novela de Dostoievsky; considera basarse también en leyendas japonesas y chinas; en el manga *Cleopatra*, asume un tema que da lugar a figuraciones eróticas; con *La princesa caballero* (1953) crea el manga para chicas, es decir el llamado *shojo* manga. Fue también Tezuka quien inauguró mangas de robots (es decir, el *mecha*), como *Metrópolis* de 1949, aunque quizá es más recordado y famoso por el *anime* serial que le siguió, es decir, *Astroboy* (1960).

Tanto en los mangas de sus comienzos, como en los que produjo hasta su muerte en 1989, destacan los valores sencillos cuanto humanistas de su producción y el alejamiento rotundo del tratamiento propagandístico y ultranacionalista de los mangas del periodo de la preguerra y la guerra (cf. Schmidt y Delpierre, 2007: 12-13).

Yoshihiro Tatsumi, sólo unos pocos años menor que Osamu Tezuka —de quien fue amigo—, es un creador de mangas que lideró una corriente artística surgida a finales de la década de 1950 y que él llamó *gegika*.<sup>14</sup> En ésta “propone un manga más social, más realista y más adulto” (cf. Schmidt y Delpierre, 2007:28). De ahí, puede entenderse hacia dónde se encaminan los temas de sus historias-manga: el desamparo de ciertas clases sociales, la crueldad de la vida; temas que figuran entre sus predilectos, junto con otros de tenor semejante. En sus temáticas favoritas, están también las que giran en torno a lo que los cristianos llaman pecados capitales: como la

<sup>14</sup> Respecto de este término, aclaramos que lo hemos escrito como aparece en el original francés, así como en la traducción al español del libro de Schmidt y Delpierre. En diferentes textos de la red y por referencia también a Yoshihiro Tatsumi, dicho término alterna con *gekiga*, para el cual suele aclararse que, literalmente, significa “dibujo dramático”. Sin embargo, todo parece indicar que ambas grafías en alfabeto latino se refieren al mismo término en japonés.



Figura 8. Yoshiro Tatsumi, páginas 186-187 de uno de sus manga.

envidia, la avaricia, la codicia... Pero no hay que quedarse solamente en los temas, también es de notar su estilo altamente dramático.

Tachado de violento a fuerza de representar de manera realista historias y escenarios, no tuvo mucho éxito en su momento, pero su estilo ha ejercido gran influencia en las nuevas generaciones de *mangaka*, así como en cómics estadounidenses y europeos (Schmidt y Delpierre, 2007:28-33).

Lo expresado a su respecto, se manifiesta sobradamente en sólo dos páginas de un manga de su autoría (figura 8) —la 186 (derecha) y la 187 (izquierda)—, ya que ofrecen una idea bastante certera de la narrativa y el estilo de Tatsumi. Dos cocineros, uno mayor y otro muy joven se traban en cruenta pelea. El mayor, colérico, ataca primero verbalmente al azoradito jovencito —en tanto blande un enorme cuchillo de cocina— y luego, mediante recios golpes de puño; pero, en la siguiente página vemos que el joven ha reaccionado de modo inesperado —hasta para él mismo— y, empuñando el gran cuchillo, cercena una mano del cocinero, mano que termina en una fuente del horno abierto. Debemos convenir que, tanto por el estilo como por la temática, estas dos páginas representan gran dramatismo.

En ambas destaca tanto la dinámica en la organización de las viñetas como la gestualidad que anima rostros y cuerpos, acentuada por los cambios de tamaño de los planos de las figuras y por las letrografías, y así manifiesta sorpresa, terror, violencia, sangre.

A Riyoko Ikeda —gran creadora de historias y dueña de un estilo muy especial—, se debe la revolución del *shojo manga*, es decir, del manga para chicas. En 1967, obtuvo su primer gran éxito con *La joven que vive entre rosas*, manga que significó un récord de ventas al venderse millones de ejemplares. Con *La rosa de Versalles* (1972-1973) —considerada su obra maestra—, el éxito de ventas fue todavía mayor. En esa misma década, y con el título de *Lady Oscar*, el manga fue adaptado para componer un *anime* serial, que causó furor en Japón y en Europa. Tanto en esos primeros mangas como entre los que siguieron, destaca su vocación por los relatos históricos y, en éstos, una intriga amorosa, siempre con énfasis en el papel femenino. Entre otros más recientes son de notar: *El glorioso Napoleón* (1997), *La historia de Shotokutaishi desde el principio hasta el fin de la guerra* (1999) y *Kasuga no Tsubone* (2000), centrado en la historia de la nodriza de un shogún del siglo XVII.

Sus creaciones navegan entre el relato histórico —hasta cierto punto bastante superficial— y las intrigas amorosas, y se dirige a niñas y adolescentes, es decir, forman parte de los *shojo manga*. Por fin, desde la perspectiva del género como creación de mundos, sus mangas se inscriben en la comedia romántica.

El estilo de Ikeda —muy influido por el *art nouveau*— se caracteriza por las volutas y ondulaciones de las cabelleras y los decorados, lo elaborado de los ropajes, así como por rasgos corporales de cierto refinamiento, vinculados a las posturas del cuerpo. Si bien los ojos de los personajes son grandes, difieren de los de Tezuka pues no son redondos sino almenados, realzados por largas y onduladas pestañas.

Tanto los rasgos temáticos como de estilo se observan claramente en dos ilustraciones (figuras 9 y 10). La primera corresponde a la portada del tomo II de *El glorioso Napoleón* y la segunda es una página de *La rosa de Versalles*. Esta página, por ejemplo, ostenta en una composición muy sincrética, el momento en que María Antonieta y Luis XVI salen, por separado, del Palacio de las Tullerías. Otra página, también del mismo manga, ilustra la acción referida a la Toma de la Bastilla (figura 11).

Respecto de la temática, la ilustración 9, desde el título mismo del tomo II del manga *El glorioso Napoleón*, se sitúa al lector muy a finales

del siglo XVIII o principios del XIX y, en la ilustración, se reconoce la figura de Napoleón y la de una dama, en apasionado abrazo.

Si regresamos de nueva cuenta a *La rosa de Versalles*, se ubica fácilmente que la historia del manga se desarrolla poco antes y durante la Revolución Francesa. El lector puede ver el tan famoso palacio de Versalles, edificado por Luis XIV y morada sucesiva de los reyes Luis XV y Luis XVI. Y, en relación con este último, llegar a saber que, a raíz de la Revolución, terminó destronado y ajusticiado. Por fin, cabe destacar en relación con la temática del manga, que la corte de los Luises se distinguió, sobre todo con el último, por su fastuosidad y, mucho también, por la vida un tanto licenciosa de la corte.



Figura 9. Riyoko Ikeda, portada del tomo II de *El glorioso Napoleón*.



Figura 10. Riyoko Ikeda, página de *La rosa de Versalles*.

Pasamos ahora a considerar ciertas peculiaridades del estilo de Ikeda, aunque a algunas ya hemos hecho referencia. ¿Por qué hablamos de una composición muy sincrética (figura 10), en referencia al estilo? Porque coordina en ciertas páginas elementos diferentes y hasta opuestos. Por ejemplo, a veces combina viñetas longitudinales y en ellas inserta a su vez otras viñetas —que no globos— donde aparecen textos lingüísticos informativo-explicativos. O bien, superpuestas de arriba hacia abajo otras, como un rostro difuminado o, por fin, la figura de cuerpo entero de la misma dama que abandona el palacio. En síntesis, muchas de sus páginas revelan una composición del todo posmoderna.

Pero el tipo de sincretismo de este caso no se trata de un hecho aislado; la figura 11, también perteneciente a *La rosa de Versalles* —manga que, como comentamos, refiere una historia de amor situada en la época de la Revolución Francesa—, lo muestra de forma muy significativa. La página aludida en el párrafo anterior, por ejemplo, condensa el episodio en una composición inusual y de gran sincretismo.

A este respecto, conviene dar cuenta del montaje más cercanamente. En el mismo manga, y en las páginas mencionadas aparecen, en posición casi central, grandes trazos en volutas de los que surgen agudos rayos para dar cuenta de una explosión que, a su vez, la letagrafía, pone de relieve. En conjunto, dicha página fue diseñada para privilegiar esa gran explosión. Las dos únicas viñetas pequeñas (una en el ángulo superior derecho y otra en el inferior izquierdo) continúan, en las diferentes figuras de los personajes en acción, con elementos circulares.



Figura 11. Riyoko Ikeda,  
“Toma de la Bastilla”, de  
*La rosa de Versalles*.

Al conjunto se agregan las formas dentadas de los globos de los diálogos, alineados de arriba hacia abajo del lado derecho, y que corresponden a los parlamentos de diferentes personajes, ubicados de ese mismo lado. Dado el fragor de la lucha, los personajes parecen expresarse a gritos. En

esa página se presenta, de forma contemporánea, una notable fusión dinámica entre el movimiento y las letrografías que aluden a ruidos intensos. De la misma puede decirse que revela una composición muy posmoderna por la variedad de elementos que reúne, organizados de manera inusual para una historieta.

Por otra parte, en las realizaciones de Riyoko Ikeda es manifiesta la tendencia a explorar posibilidades del *art nouveau*, como ocurre también entre otros *mangaka*, por ejemplo, las damas que integran la asociación autodenominada CLAMP. A este respecto, Koyama-Richard (2008: 174) afirma: “En la actualidad, algunos *mangaka* siguen muy influidos por el estilo *art nouveau* y en especial por Mucha, uno de los artistas preferidos de los japoneses”.

En esa corriente artística —desarrollada en Europa a finales del siglo XIX—, influyó de manera notable el arte japonés, tanto entre arquitectos —el belga Víctor Horta es un ejemplo de ello— como en diferentes pintores. De ahí que, en la actualidad y por referencia a estas cuestiones, se hable de influjo en doble sentido o, mejor, de ida y vuelta. Primero fueron los artistas japoneses quienes influyeron en los europeos y, posteriormente, éstos en aquéllos.

Corresponde destacar por último que, de acuerdo con la experta Brigitte Koyama-Richard, no fueron los estilos de los muy célebres pintores *art nouveau* franceses, como Cézanne, Gauguin o Lautrec, los que influyeron sobre los *mangaka* contemporáneos sino, sobre todo, el estilo *art nouveau* del pintor checo Alfons Mucha (1860-1939).

Ya que fue mencionada de nueva cuenta la asociación del grupo de mujeres *mangaka*, autodenominada CLAMP, hemos de proporcionar alguna información suplementaria. El grupo inició su trabajo en el *shojo manga*, es decir en el manga para chicas, aunque se abrió luego a un público más amplio. El estilo que distingue sus producciones es también, como el de Riyoko Ikeda, muy cercano al *art nouveau* y, asimismo, como ya señalamos, muy posmoderno.

En páginas anteriores se ha evaluado estilo y temática de dos mangas de autoras pertenecientes al grupo CLAMP. Mediante un acercamiento analítico respecto de dos páginas del número 23 del manga *CardCaptor Sakura*, así como varias observaciones de naturaleza semejante en torno a las macroviñetas del titulado *Guerreras mágicas*, se puso de relieve, entre otras características, los ritmos plásticos y temporales de sus composiciones, que brindan ese aire renovado cercano al *art nouveau*.

Para terminar con este muy breve pase de revista, dedicamos las últimas páginas del capítulo a Hiroyuki Takei quien, nacido en 1972, representa, en términos de Schmidt y Delpierre, a la generación formada con videojuegos, música pop, videoclips y películas de acción. Y, sin duda, hace honor a esa formación.

Su obra se inscribe en el *shonen* manga, es decir, el manga para chicos. Los temas que aborda se centran ya sea en el mundo de la escuela, con toques ligeramente eróticos, en los deportes o, de preferencia, en la violencia y la guerra. Pero, en realidad, en sus obras acude de manera casi constante a temáticas resueltas mediante representaciones violentas.

Una de sus obras más citada es *Shaman King*, cuya publicación empezó en 1998 y concluyó en 2004. Casi al mismo tiempo de su inicio, el autor también creó el *anime* respectivo, pero no fue dirigido por él. En 2009 el manga se reeditó y la totalidad abarcó 300 capítulos, que fueron recopilados en 27 tomos.

Haber conseguido dos tomos *bunko* (el cuatro y el 16) de ese manga, el primero editado por Ediciones Glénat, en 2005 y, el segundo, en México por EditorialVid, en la misma fecha, nos ha permitido formarnos una idea bastante precisa acerca de su construcción y tratamiento. Cada uno de los tomos contiene nueve capítulos, situación que los ubica en la manera como, en Japón, se confeccionan tales volúmenes. Además, indican haber respetado la composición (por ejemplo, ambos se leen de derecha a izquierda), y agregan que fueron traducidos directamente del japonés.

¿Qué destaca en estas ediciones? Ante todo, la composición de páginas es absolutamente cambiante, tanto por el modo de organización de las viñetas, como por sus tamaños y cantidad por página. Aunque la mayoría, si no todas, son rectángulos, algunas impresionan como cuadrados porque la diferencia es muy sutil. Las onomatopeyas pueden aparecer en las viñetas mismas así como, a veces, en los espacios horizontales (de unos seis milímetros aproximadamente), con los que se separan conjuntos de viñetas. Entre otros aspectos, nos ha sorprendido grandemente, además, hallar en el comienzo del capítulo 142 —inserto en el volumen 16 de la edición mexicana—, una página doble que representa un paisaje marino, limitado por su muelle, el cielo atravesado por nubes y gaviotas volando, donde se inscribió, en la página derecha, en un rectángulo vertical y con grandes letras “ÉL ES...”. Frase a la que se da continuación, en página izquierda, con letrero similar pero más angosto, donde se inscribe, en sentido vertical “MI HER- MA-NO MA-YOR...”.

Si bien respecto de los aspectos formales, habría mucho más que agregar, aquí lo dejamos, para presentar un ejemplo que, hasta cierto punto, proporcione una idea de su estilo (figura 12).

La siguiente ilustración, tomada del libro de Schmidt y Delpierre, quienes la reprodujeron a partir del original japonés de *Shaman King*, da cuenta de un modo muy diferente de confección de página. En ésta puede observarse una sobredosis de violencia, aunque en forma muy dinámica, dada su gran fragmentación. Según los autores, la historia “narra las aventuras de un grupo de adolescentes que libran duros combates” (Schmidt y Delpierre, 2008: 25). La observación —que no lectura estrictamente hablando—, debe dirigirse de derecha a izquierda.

Una mirada rápida a esa página basta para descifrar el nivel de violencia puesto en juego, así como el dinamismo, muy especial, que ostenta cada viñeta y el montaje del conjunto. Compuesta por cuatro viñetas, la primera —un rectángulo de gran tamaño— exhibe un intenso ritmo temporal muy fracturado que se completa con las tres de la parte inferior de la página. De éstas, las dos primeras —rectángulos en posición vertical— y la tercera casi cuadrada, destacan también por su ritmo temporal, pero, esta vez, marcado por la rápida sucesión y notables cambios de encuadre.



Figura 12. Hiroyuki Takei, página del manga *Shaman King*.

La representación alude, por su temática y tratamiento, a la crisis de la idea de progreso continuo de la humanidad, así como, evaluada desde otro ángulo, ostenta, especialmente la primera, una muy fantasiosa continuidad temporal. Por estas y otras características, se puede asumir la índole posmoderna de este manga.

Para terminar el recorrido por los mangas y algunos de sus creadores notables, no puedo dejar de incluir los Estudios Ghibli —estudio independiente, fundado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, conocido en Occidente sobre todo por los maravillosos dibujos animados del primero— porque ahí también se editan mangas y “casi todos despuntan en el arte del dibujo y del relato. *Nausicaa* es el mejor ejemplo. Su autor no necesita presentaciones; es Miyasaki Hayao” (Koyama-Richard:2008,227).

Los temas abordados en este capítulo se concentraron en el manga. Para esta tarea se empezó por dar cuenta, brevemente, de sus condiciones de producción y circulación en Japón y en el mundo, para luego considerar las características fundamentales de su discurso. El examen de los cinco elementos semióticos básicos puestos en juego en el manga —así como en cualquier cómic—, dio lugar, primero, a la descripción explicativa de cada uno de ellos e, inmediatamente después, a su aplicación en el desglose analítico de dos páginas de *CardCaptor Sakura*. En éste, se puso de relieve el valor de los ritmos plásticos, así como la índole altamente cinética de la obra. En la misma sección, se aludió también, y con propósito semejante, a rasgos de estilo de varias de las macroviñetas de *Guerreras mágicas*. Después de discurrir en torno a las características generales de las historias, sus géneros y los destinatarios del manga, se desarrolla la parte más importante del capítulo. Bajo el subtítulo “De creadores, obras y estilos”, se proporciona un acercamiento a la obra y estilo de algunos *mangaka* distinguidos, como Osamu Tezuka, Yoshihiro Tatsumi, Riyoko Ikeda —que enlaza con una breve mención relativa al grupo CLAMP—, recuento que acaba con un *mangaka* de nuestro tiempo: Hiroyuki Takei. En relación con cada uno de estos autores, además de situarlos de manera conveniente, se estableció una breve relación de sus obras y fueron comentadas algunas de las páginas respectivas, con el propósito de destacar sus características más relevantes en cuanto al tratamiento de la temática aunque abundaron especialmente consideraciones acerca del estilo. Así fue posible destacar, entre otros asuntos, algunos rasgos por los cuales la mayoría se inscribe en la posmodernidad.

### III. Los discursos *anime*

**A**sí sea a vuelo de pájaro, trazamos una ligera aproximación a las técnicas de animación: *full anime* y *limited anime* y sus puntos de contacto con otros lenguajes y códigos (responsables todos de que el conjunto sea de naturaleza audiovisual). Esa es la pauta central que distingue al *anime* del discurso del manga y hace de estas producciones discursos de índole diferente, aunque muchos sean adaptaciones de mangas. Existen varios discursos *anime*: el de las series televisivas, las películas y, por fin, el de los OVA. Cada tipo de producción conforma su propio discurso, por razones que van desde los tiempos de duración, los enfoques y, sobre todo, por los medios de difusión principales para los cuales fueron realizados aunque, desde hace años, cualesquiera pueden verse en la computadora o en algunos discos compactos.

#### La animación y sus técnicas

La base del lenguaje del *anime* consiste, en primera instancia, en el dibujo de animación, correlacionado con el lenguaje verbal, la música y los ruidos, a partir de la época —entre 1928 y 1930— en que se logró integrar el sonido a las producciones cinematográficas. El lenguaje escrito, puede aparecer inserto en las imágenes animadas, formando parte entonces del dibujo de animación mismo, como es el caso, entre otros, de las letrografías que algunos *anime* ostentan, a semejanza de los mangas.

Desde un punto de vista general y básico, la animación se define como el arte de generar la ilusión de movimiento, a partir de la combinatoria de un cierto número de dibujos que, fotografiados en sucesión, proporcionan

esa ilusión en las figuras representadas. Al igual que en la cinematografía o en la televisión, cuyas bases son la captura de lo real, el espectador de la animación se hace cargo de la ilusión de movimiento, no sólo por las técnicas empleadas, sino debido principalmente a la persistencia retiniana. Este fenómeno consiste en retener cada imagen en la mente, durante un breve instante después de visualizarla, y conectarla con la siguiente.

Pasamos ahora a explicitar las técnicas en las que se funda. Si a comienzos de la década de 1920, el estándar para el cine se fijó en 24 fotogramas por segundo, en la animación esto suponía contar con tantos dibujos como fotogramas, es decir fotografiar 24 dibujos, con las dificultades consiguientes. Varios años después, avanzada ya la década de 1930, Walt Disney lo logró. De ahí en adelante, su cine se consideró lo máximo en cuestión de animación en todo el mundo. Esta técnica, denominada *full anime*, significa recuperar casi totalmente las ilusiones de movimiento y de tridimensionalidad del cine que fotografía lo existente.

Pero junto a esa hay otra posibilidad: la del *limited anime*. Ésta implica fotografiar tres veces el mismo dibujo de modo que, con sólo ocho dibujos, se obtienen los 24 fotogramas requeridos. Originada también en Estados Unidos a finales de la década de 1940, tuvo origen, precisamente, como reacción frente al clásico cine de animación de Walt Disney (cf. Azuma, 2008: 20-29).

La animación japonesa transita por ambas, es decir, por el *full* y el *limited anime*. Cabe agregar que, así se haya usado una u otra técnica, con frecuencia se intercalan imágenes en 3D, es decir en tres dimensiones. Generadas por computadora, parten de estudios minuciosos para llevar a cabo el modelado y la animación digitales, en los cuales la texturización e iluminación son de primera importancia. Existen dos sistemas para visualizar imágenes en 3D: el estereoscópico y el autoestereoscópico. El primero requiere el uso de anteojos especiales, pero el segundo no. Este último es el empleado en los *anime*.

#### *Distinciones según el empleo del full o el limited anime*

En las películas, la adopción de una u otra técnica se hace según consideraciones estéticas particulares de los directores. Por su parte, las series televisivas han adoptado exclusivamente la técnica del *limited anime* y la razón es económica.

Respecto de las películas, nos ha parecido interesante la posición de Azuma, Hiroki, quien —después de considerar estudios anteriores, llevados a cabo en Japón, en torno a la animación cinematográfica de la década de 1970—, sostiene que entre los realizadores de cine pueden establecerse dos grupos: el de los “expresionistas”<sup>15</sup> que emplean la técnica *full anime* y el de los “narradores”, que prefieren la técnica *limited anime*.

En palabras de Azuma: “Generalmente se considera que los creadores de dibujos animados de la década de 1970 pueden dividirse en dos grupos diferentes: los ‘expresionistas’, que se sienten atraídos sobre todo por el modo de expresión y los ‘narradores’, que se concentran más en la historia, en el relato” (Azuma, 2008: 26).<sup>16</sup>

Para este estudioso, tal distinción también es válida en la actualidad. Así, el primer grupo, el de los expresionistas —centrados en el modo de expresión—, usa la forma clásica o tradicional de fotografiar 24 dibujos diferentes para obtener 24 imágenes por segundo. De entre los varios realizadores mencionados por Azuma destaca, para nosotros, Hayao Miyazaki por resultarnos el más conocido. Para mejor ubicación del lector mencionamos tres de sus películas recientes: *El viaje de Chihiro* (2001) que recibió el Óscar en la categoría de animación y *El increíble castillo vagabundo* (2004), incluida entre las nominadas al premio. De hecho, dedicamos el último capítulo al estudio de ese filme. No menos destacada, según diferentes juicios, es también *La princesa Mononoke* de 1997.

En las imágenes que aparecen a continuación (figuras 13 y 14), ambas extraídas de *El viaje de Chihiro*, a pesar de que la reproducción impresa cancela la posibilidad de apreciar el movimiento que circula en los 24 fotogramas de que se compone cada una, es posible imaginar que los movimientos apuntados en ellas se ven en su reproducción en pantalla (cualesquiera que ésta sea), lo que las dota no sólo de continuidad en los movimientos, sino que también posibilita al espectador forjarse la ilusión de una más aguda sensación de tridimensionalidad.

En el segundo grupo de creadores —donde están quienes apuestan a extraer lo máximo del *limited anime* en función de la historia—, destaca, de entre los cuatro o cinco mencionados por Azuma, Rintaro. Si bien

<sup>15</sup> No creemos que con la denominación de “expresionistas” Azuma ni los estudiosos japoneses del cine de animación de la década de 1970 pretendan aludir a alguna influencia de la corriente artística llamada expresionismo, desarrollada en las décadas de 1930 y 1940, sino a la manera hasta cierto punto “realista” a que da lugar el empleo del *full anime*.

<sup>16</sup> La traducción es mía.



Figura 13. Hayao Miyazaki,  
*El viaje de Chihiro*.



Figura 14. Hayao Miyazaki,  
*El viaje de Chihiro*.

los autores de series para televisión no pueden evadir la imposición de usar *limited anime*, no ocurre lo mismo cuando de producciones filmicas se trata. Cada realizador elige el tipo de técnica que desea emplear y, de ahí, surgió la distinción apuntada.

De Rintaro, un narrador, es casi imposible no recordar su largometraje *mecha, Metrópolis*, de 2001 que, en términos posmodernos, puede considerarse —como antes señalamos— un homenaje tanto a Osamu Tezuka como a Fritz Lang—. Algo similar sucede en el corto *Blood, el último vampiro*, de Hiroyuki Kitakubo (2000), compuesto, asimismo, sobre la base de fotografiar tres veces el mismo dibujo. Sin embargo, es un filme notable, entre otros aspectos, por el manejo irónico y paródico al contar esa historia de horror, y equivale a un acercamiento muy original, en relación con sus antecesores en el género.<sup>17</sup>

Las imágenes (figuras 15 y 16) pertenecientes a *Blood, el último vampiro* —cortometraje en el que se utilizó la técnica del *limited anime*—, vistas

<sup>17</sup> De ambos *anime* nos ocuparemos más adelante.



Figura 15, Rintaro, imagen de *Blood, el último vampiro*.



Figura 16, Rintaro, imagen de *Blood, el último vampiro*.

en pantalla, al igual que en estas reproducciones, proporcionan, a diferencia de las dos anteriores, que se filmaron en *full anime*, una fuerte impresión de bidimensionalidad, especialmente la primera. En la segunda, por tratarse de un plano general nocturno con muchas luminarias —imagen que muestra el campamento de las tropas estadounidenses en Japón—, la impresión de bidimensionalidad se aminora.

De observar cualquiera de los planos pertenecientes al *anime* de Rintaro *Metrópolis* —largometraje en el que utilizó esa técnica— tanto en pantalla como en imágenes fijas, se aprecia que proporcionan —a diferencia de los *anime* de Miyazaki, realizados en *full anime*—, una fuerte impresión de bidimensionalidad.

Si ambos tratamientos son comunes en las películas, en el *anime* destinado a seriales de televisión se usa siempre el *limited anime* y la razón es económica, aunque no por ello escasean las soluciones estéticas.

Respecto de la primera serie de animación, *Astroboy*, realizada para la televisión en 1962 por Osamu Tezuka en adaptación de su manga homónimo, Koyama-Richard (2008: 150) cuenta: “Tezuka Osamu quería

crear dibujos animados como los de Disney, pero el procedimiento era notablemente más caro. Para reducir los costos, después de mucho probar, consiguió un resultado excelente utilizando menos imágenes y a veces retomando las mismas”.<sup>18</sup>

Es decir, tuvo que valerse del *limited anime*, pero se le ocurrieron algunas prácticas para sacarle mayor provecho; entre éstas, una buena parte descansó en el montaje aunque se debe aclarar que dicha práctica es imprescindible también cuando se utiliza el *full anime*, como lo es en definitiva en todo quehacer audiovisual. De ahí que, antes de continuar, dedicamos al montaje la siguiente sección.

## El montaje

En el capítulo anterior consideramos el montaje en relación con la comunicación gráfica, representada por el manga, para indicar los diferentes niveles de relación entre las formas de la comunicación gráfica elegida, la organización de la narración con base en la primera y la estética de la propuesta. De ahí que no pocos estudiosos lo consideren uno de los cinco códigos semióticos básicos a tomar en cuenta en el cómic. Pero, en realidad, esta noción se desarrolló, tanto en la práctica como en la teoría, en relación con el cine y de ello dieron cuenta los primeros grandes realizadores. De entre éstos, cabe recordar especialmente al gran cineasta soviético Serguei Eisenstein.

Las funciones primordiales del montaje audiovisual son, en primer lugar, las selectivas y las combinatorias: selección respecto del espacio y de la duración, a lo que se suma la combinatoria de lo obtenido. Pero vayamos por partes: así sea mediante una ligera aproximación, daremos cuenta de los principales conceptos que entran en la combinatoria que forma parte del montaje. Comenzamos por el plano, para continuar con la escena y terminar con la secuencia.

“Un plano —en términos de Metz (2002: 139)— se diferencia menos de un enunciado que de una palabra, sin por ello parecerse a un enunciado”. Unidad mínima del cine, el plano significa, aunque no es propia-

<sup>18</sup> Brigitte Koyama-Richard, escritora de origen japonés pero que escribe en francés, ha occidentalizado la transcripción de los nombres en japonés, adoptando la norma occidental de apuntar primero el nombre de pila y luego el apellido.

mente un enunciado. Está dotado de significante y significado y, si bien equivaldría aproximativamente a la oración o enunciado, no lo es, porque la sustancia misma de la expresión difiere de la del lenguaje hablado o escrito: el espectador descubre, a partir de la combinatoria de las formas, el significado que se transmite, con independencia de que esté o no acompañado de las palabras. Cabe señalar entonces que en el plano cinematográfico actuado así como en el de la animación, hay montaje de los diferentes elementos que lo integran, y los del tiempo de duración. Los planos que hemos comentado hasta ahora en el capítulo y los que continuarán —donde el movimiento sólo aparece apuntado, pues se ha afectado el factor duración, por haberlos congelado para trabajar mejor sobre ellos—, corresponden a casos presentados en diferentes *anime* pero, en cada uno puede evaluarse, al menos en parte, lo que significan en sí mismos, e imaginar su relación con el conjunto.<sup>19</sup>

Reiteramos y agregamos: en el plano hay que considerar la existencia de una selección respecto del espacio, en correspondencia con las de los otros y, mediante los cuales, se constituye, por virtud del montaje, una escena; asimismo, se efectúa una selección temporal: que condiciona las escenas particulares como, en la eventualidad, puede hacerlo en relación con toda la trama.

La escena, configurada así por cierta cantidad de planos, constituye la unidad que debe respetar la selección de tiempo y espacio dados puesto que, si se altera uno u otro se constituye, por consiguiente, otra escena. Por su parte, la secuencia, formada a su vez por varias escenas, da cuenta de una sección íntegra de la narración. En las películas, de corto o largometraje, tiene lugar una secuencia inicial y una final, ambas relativamente breves, así como varias en su desarrollo, dependiendo de la duración que se ha dado

<sup>19</sup> Para dar cuenta de las múltiples posibilidades de factura de planos, como también de sus denominaciones, hay que recordar, en primer lugar, la distinción “entre el *campo de la filmación*, que se refiere a la porción de espacio encuadrado, y el *plano de la filmación* que, en general está definido en relación con la proporción según la que se encuadra la figura humana” (Costa, 1988: 216). De acuerdo con esa distinción, existen diferentes tipos de planos y de denominaciones. Entre los que corresponden a la primera, están los llamados *gran plano general* y *plano de conjunto*. Vinculados con el criterio que los ordena de acuerdo con el plano de la filmación, están el *plano medio*, el *plano americano*, el *primer plano* y, por fin, el llamado *primerísimo primer plano*, encuadre que, por lo general, se reduce al rostro. Por último, cabe señalar el *plano de detalle* o *particular* del que, “algunos autores afirman que el primero se refiere a los objetos y el segundo a la figura humana. En este último caso, encuadra una sola parte del rostro o del cuerpo (la boca, los ojos, las manos, etc.)” (Costa, 1988: 218).

al filme. En las series televisivas, cada capítulo tiene sus propias secuencias inicial y final, que asumen funciones un tanto diferentes de las del cine porque el desarrollo de cada episodio da lugar a las propias. De éstas nos ocuparemos más adelante.

Se denomina montaje alternado al que “presenta alternativamente dos o varias series de acontecimientos de manera tal que, en el interior de cada serie, las relaciones temporales sean de consecución, pero entre las series, consideradas en bloque, la relación temporal sea de simultaneidad” (Metz *apud* Costa, 1988: 267-268).

Por montaje paralelo se entiende aquel que “aproxima y entrelaza dos o más motivos sin indicar con precisión las relaciones temporales o espaciales, pero haciendo emerger analogías o contradicciones de un gran valor simbólico” (Metz *apud* Costa, 1988: 267). Se trata pues de una variante del montaje alternado. Su uso ha sido señalado en este mismo capítulo, a propósito del acercamiento al largometraje *Metrópolis* (2001) de Rintaro.

Por su parte, el montaje convergente, entendido como variante del montaje alternado, moviliza diferentes tamaños de planos e incorpora variados planos de detalle, que convergen en un único lugar, en un único tiempo (*cf.* Zunzunegui, 1989: 163-164). La serie *Neon Genesis Evangelium* muestra echar mano muy consecuentemente de él.

Y, por fin, se denomina plano secuencia al tipo de montaje mediante el cual se aparenta que un filme completo, o extensos fragmentos del mismo, se compone de un único plano. El mecanismo para lograrlo es simular que toda la obra, o parte de ella, carece de cortes. Aunque hemos dedicado este párrafo a este recurso, no lo observamos en ninguno de los *anime* por los que transitamos.<sup>20</sup>

### Recursos expresivos y estilos

La opción por el *limited anime* —personal en el cine e inevitable en la televisión— dio lugar a diferentes mecanismos para sortear algunas de sus limitaciones. Entre ellos, existen los susceptibles de abaratar más los costos como, por ejemplo, la creación de bancos de imágenes, o bien la

<sup>20</sup> Como bien habrá observado el lector, para las especificaciones en torno a las imágenes y el montaje en sus características particulares y nomenclaturas, hemos tenido en cuenta las aproximaciones que se refieren al cine y al documental cinematográficos, así como a las producciones televisivas. No existen nomenclaturas especiales a ese respecto cuando de animaciones se trata.

reutilización de muchas en diferentes puntos de la historia. Recursos que el mismo Osamu Tezuka puso en práctica en *Astroboy*. Destacamos que estas y otras de sus innovaciones dieron tan buen resultado que, como se recordará, este *anime* inicia, a finales de la década de 1960, el conocimiento y gusto por la animación japonesa audiovisual en el mundo occidental. Asimismo, forjó entre los espectadores japoneses y occidentales el comienzo de un nuevo rostro mediático para una misma seducción, al ser la primera serie televisiva de animación. Con anterioridad, sólo se habían realizado películas *anime*, ya sea empleando una u otra técnica.

Examinemos un caso donde se ponen de relieve diferentes recursos expresivos. Así, por ejemplo, la monotonía a que puede dar lugar la acusada bidimensionalidad y la disminución de la ilusión de movimiento, se contrarresta por el predominio en el montaje de planos cercanos y cortos: los primeros planos de rostros y planos particulares de otras partes del cuerpo, los primerísimos primeros planos (*big close up*) de ojos, bocas y, por fin, planos de detalle respecto de objetos. Estas peculiaridades, entre otras, producen una intensa fragmentación, al tiempo que se obtiene un ritmo rápido, virtudes que, en el cine estadounidense “de acción” con efectos especiales, por ejemplo, son considerados valores estéticos en sí.

Para esta descripción, hemos tenido en mente especialmente la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995), más conocida en el mundo de habla hispana como *Evangelion*, dirigida por Hideaki Anno y producida por los Estudios Gainax. Aunque no es la única en destacar esos recursos, es quizás una que los muestra de forma muy consecuente.

Es necesario, por lo tanto, sintetizar de la manera más breve posible la historia y el manejo de acciones en el serial donde, desde luego, hay coincidencias. Esto permitirá de paso observar que no sólo la fragmentación es formal sino también lo es el tratamiento de la historia.

El héroe de la serie es un jovencito de catorce años, llamado Shinji Ikari, hijo del comandante de la Base de Nerv, y sus aventuras están ligadas a ciertos hechos, que tienen lugar en 2015, cuando un ángel ataca Tokio. La heroína, Rei Ayanami, producto de una clonación, se desempeña como piloto de la Unidad 00, prototipo de los Evas, cuya invención y puesta a punto tuvo lugar en dicha Base. En uno de sus vuelos de prueba fue atacada por los ángeles (seres malignos) y yace herida en el hospital. Shinji se entera no sólo por su posición de hijo del comandante de Nerv, sino porque ambos comparten el mismo salón en la escuela adonde asisten, y la visita en el hospital. A partir de ese momento se encadenan diversas

aventuras que ponen en relación de manera más estrecha al héroe y la heroína. Las historias a que dan lugar ambos núcleos se entrelazan y algo similar ocurre respecto de sus cotidianidades.

Las cuatro imágenes tomadas un poco al azar de esa serie permiten ilustrar de qué manera la intensa fragmentación no sólo es propia del relato sino que alcanza a los planos mismos. Así, por ejemplo, abundan aquellos de detalle y particulares, que dan lugar, en muchos y diferentes momentos de la narración audiovisual, a una intensa fragmentación y, en consecuencia, a un montaje de ritmo rápido.

Un ejemplo de ese tipo de planos y su montaje en *Evangelion* se puede apreciar mediante las siguientes descripciones (figuras 17-20). En uno se muestra parte del rostro de Shinji en primer plano, en actitud de observar o espiar por la ranura que deja una puerta entreabierta pero, la mayor parte de la imagen, la ocupa la puerta y parte considerable de la pared de la habitación que él pretende espiar. Otro caso interesante corresponde al de un plano de detalle, en que una media pierna masculina avanza (y como tal se identifica por portar pantalón y zapato de hombre, en esa única pierna), en seguimiento de dos piernas, indudablemente femeninas, reconocibles no sólo por el tamaño sino por las medias de seda que las cubren. No es difícil considerarlo pues, como dijimos, un plano de detalle.



17



18



19



20

Figuras 17-20. Hideaki Anno, imágenes de *Neon Genesis Evangelion*, 1995.

En la estética audiovisual posmoderna existe una notable alternancia entre una intensa fragmentación y el ritmo rápido del montaje de algunas producciones —como ocurre en *Evangelium*—, con la extrema lentitud e hipercontinuidad que puede verse, sobre todo, en ciertas producciones cinematográficas europeas de autor. La preferencia de las nuevas generaciones se inclina mayoritariamente por la primera. Cabe agregar que los planos que acabamos de comentar y que forman parte de diferentes escenas, constituye cada uno, en relación con los que lo preceden o siguen, casos sobresalientes de montaje convergente.

Cuando de producciones con la técnica del *limited anime* se trata, la acusada bidimensionalidad de la imagen en movimiento es responsable de la manera como son representados los sentimientos. En la serie *Evangelium* (1995) antes citada, se identifica estupor, vergüenza o esfuerzo por una o dos gotitas que caen de la frente; varias líneas curvas en ella dan cuenta de enojo; cabellos erizados, susto o terror; varias líneas cortas y en diagonal sobre las mejillas, rubor. Características de estilo que ostentan muchas otras series y películas *anime*, si bien con ligeras variantes.

En el largometraje de 109 minutos, *Metrópolis* (Japón, 2001) de Rintaro, se acude a semejantes formas de representación pero, de manera más refinada, de lo que suele ocurrir en las series. Por ejemplo, cuando la cabellera dorada de Tima, la protagonista, se agita, siempre ocurre de manera muy armoniosa, a tal grado que no se puede establecer con precisión a qué emociones se adscribe, si no se tiene en cuenta el sentido de la escena en cuestión. En cambio, cuando Tima llora, sí se ven caer las gotitas del llanto y el espectador está en condiciones de descubrir, con exactitud, las razones que lo motivan.

Otro modo de representar las emociones que experimentan los personajes en esa película corresponde a los cambios de colorido predominantes en el paisaje urbano, que tienen lugar por incendios, en determinados momentos, o bien por pasar de coloridos radiantes al predominio de sepias, en algunos casos, o bien a grises azulados, en otros.

Las aplicaciones informáticas de tres dimensiones (3D) se emplean, regularmente, en obras que recurren a cualquiera de las dos técnicas de animación (*limited* o *full anime*), y siempre se trata de 3D autoestereoscópica, es decir, aquella que no requiere anteojos especiales para visualizarse. Su aplicación en series televisivas no suele modificar sustancialmente la impresión de bidimensionalidad y, en cambio, ésta sí ocurre en filmes como el mencionado antes.

Así, es sorprendente en el largometraje *Metrópolis*, de Rintaro, la combinatoria del dibujo de animación en *limited anime* con los recursos informáticos en 3D. Precisamente, en los planos construidos por computadora es donde hemos percibido un notable acercamiento visual con algunos planos arquitectónicos muy elaborados del filme homónimo de F.Lang,<sup>21</sup> si bien los de Rintaro dan cuenta de edificaciones del todo contemporáneas.

A propósito de ello, viene al caso mencionar dos planos en 3D de la película de Rintaro, en los cuales se puede apreciar la disposición volumétrica de grandes y complejos edificios ultramodernos (figuras 21 y 22).



Figura 21. Rintaro, imagen en 3D de *Metrópolis*.



Figura 22. Rintaro, imagen en 3D de *Metrópolis*.

Entre otras aplicaciones de imágenes en 3D, en producciones donde se ha usado la técnica del *limited anime*, podemos señalar las de la serie televisiva *Evangelium* de Hideaki Anno, referidas a los ataques de los “ángelos”

<sup>21</sup> Fritz Lang, desde luego, no usó —dada la época en que realizó su película (1927)— ninguna imagen en 3D.

les” (que poco o nada tienen de ángeles, si nos atenemos a las representaciones cristianas de los mismos), así como las del cortometraje *Blood, el último vampiro* de Hiroyuki Kitakubo, que representan a un monstruo cuando ataca a la heroína.

Fuera de estos casos, entre muchos otros, en que se emplea en relación con la aparición de monstruos en su interactuar con los personajes, son dignas de mención las imágenes en 3D mediante las cuales se proporcionan diferentes vistas del castillo —ya sea en su andar o en reposo—, del filme de Hayao Miyazaki, titulado en español, *El increíble castillo vagabundo* donde, como en todos los de su autoría, se ha usado la técnica del *full anime*.

Desde otro punto de vista, es frecuente que el universo sonoro —palabra oral (sobre todo en diálogos), música (tanto diegética como extradiegética), ruidos semantizados (truenos, lluvia, explosiones, disparos)— no se vincule necesariamente con lo que muestran las imágenes. Así ocurre que, en ciertos seriales de animación, no veamos a dos o más de los personajes de una escena que conversan, pues el foco visual se mantiene en otro lugar, pero se oye el intercambio verbal que acontece. Con los ruidos semantizados, es alternativo ver y oír simultáneamente o no. Si se trata de explosiones y fuego, el fragor de una lucha u otras calamidades semejantes, es frecuente que los ruidos acompañen a las imágenes.

Aunque con reservas, señalamos una observación relativa a los estilos de las representaciones figurativas en diferentes *anime*, independientemente de que usen *full* o *limited anime*. Éstas oscilarían entre la longinealidad de los modelos —por ejemplo, el cortometraje de Hiroyuki Kitakubo *Blood, el último vampiro* (2000)— o la redondez de los personajes en los filmes de Hayao Miyazaki —entre otros, *El viaje de Chihiro* (2001)—. También los hay rectilíneos como los de Otomo en *Akira* (1988), o bien de una estética cilíndrica en figuras gruesas y de baja estatura, como en *Metrópolis* (2001) de Rintaro. Sobre la estética y los lenguajes del código animado, puede verse Yébenes (2004).

### Los géneros del *anime*

Con anterioridad, a propósito de los mangas, hemos dado un rápido vistazo a los géneros, desde la perspectiva de entenderlos como creaciones de mundos. Como se recordará, desde ese punto de vista, se procede a

rescatar las marcas que particularizan la historia y las que conciernen a la figuración. Para el caso, también aludimos a las mezclas de esos rasgos que dan lugar a lo que Jameson ha llamado pastiches. Con el *anime* también puede recurrirse a la determinación de sus géneros desde esa misma perspectiva; sin embargo, nos ha parecido oportuno traslaparla con el punto de vista de T. Todorov, tal como lo hace J.P. Telotte (2002).

“Tzvetan Todorov, en su estudio estructuralista en torno a lo ‘fantástico’ como forma literaria”, permite enmarcar los géneros del *anime* en el rango de la fantasía (Telotte, 2002: 20). Así, según Telotte, existen en los *anime* tres géneros típicos y dominantes —todos incluidos en lo fantástico—, que caracterizan películas, series y OVA de la animación japonesa: el *mecha* (referido a historias de robots), la comedia romántica y la fantasía de terror. Sin embargo, desde nuestro punto de vista hay que agregar, además, la fantasía épico-histórica, con lo cual hablaríamos entonces de cuatro géneros dominantes.

En torno al *mecha*, Telotte (2002: 135) abunda: éste, “con su énfasis en las transformaciones de la sociedad y el individuo influidos por las máquinas, es el que más claramente penetra en el campo de la ciencia ficción”. Entiéndase, claro está, la ciencia ficción con el sentido que empezó a ser común en Estados Unidos a partir de la década de 1980 (recuérdese *Blade Runner*, estrenada en 1982, y dirigida por Ridley Scott), y que no dejó de estar presente en lo sucesivo, tanto en las producciones estadounidenses como en el *anime mecha*. En la mayoría de las producciones, los avances científico-tecnológicos —en informática, biotecnología, robótica, así como en clonación, replicantes o uso de armas ultrasofisticadas— llegan a ser motivo de destrucción, sufrimiento y desolación.

Los tres géneros que restan “con su orientación hacia la fantasía, se superponen de varios modos al territorio *mecha* y, muy a menudo, explotan la imaginería convencional del cine de ciencia ficción” (Telotte, 2002: 135). En efecto, suele ocurrir que en una historia —ubicada en el pasado como, por ejemplo, el *anime* serial *Las guerras de Sakura*, de Kentaro Nakamura y Takashi Asami (Japón, 2000), basada en un *manga* de Ohji Hiroi de 1920—, la figuración oscile entre lo tradicional y lo actual, al mostrar, por ejemplo, el uso de cierta instrumentación tecnológica —inexistente en la época en que la historia se sitúa—. O bien que los monstruos de la tradición japonesa tomen apariencia robótica. Factura frecuente en otros *anime*, inscritos en los géneros “fantasía épico-histórica” y en los de “fantasía de horror”.

Pero lo inverso también es verdadero. No solamente el *mecha* invade territorios de los otros tres géneros dominantes sino, de igual manera, puede ser invadido por pautas propias de éstos, así como de otros no incluidos entre los dominantes.

Aun después de haber añadido la fantasía épico-histórica, consideramos que hay obras que no pueden incluirse entre estos géneros dominantes, aunque sí entran en el rango de fantasía. Algunos filmes de Hayao Miyasaki como, por ejemplo, *El increíble castillo vagabundo* (Japón, 2004), si bien ingresa con pleno derecho en la fantasía, no corresponde a ninguno de los señalados entre los cuatro géneros típicos y dominantes. Antes bien, el mundo de lo maravilloso organizado en dicha película responde a las características del cuento popular fantástico, en el sentido que el estudiioso ruso Vladimir Propp dio a los mismos en su famoso libro *Morfología del cuento* —cuya primera edición apareció en la Unión Soviética en 1928—. ¿Podría denominarse entonces el género de ese *anime* —como otros que fueran semejantes— fantástico popular? Pensamos que es suficiente, sin embargo, limitarnos a considerar su género como fantasía, y así lo hemos hecho en función del análisis que de ese filme presentamos en el capítulo IV.

### Diversidad de discursos *anime*

Una de las diferencias determinantes de varios tipos de discursos *anime* radica en los tiempos de duración y en las posibilidades ligadas a éstos, acerca de qué y cómo contar la historia. Así, y de acuerdo con esa distinción, los discursos *anime* son básicamente dos: el de las películas y el de los seriales televisivos. Este es el punto central por el cual se distinguen, en principio, dos grandes tipos de discursos *anime* aunque, en el primer rango, cabría señalar a su vez varias discursividades diferentes. Los *anime* conforman, por consiguiente, varios “rostros mediáticos”.

Para dar cuenta de esos diferentes discursos, hay que dejar de lado si la técnica empleada es el *full* o el *limited anime* pues, si bien todos los seriales televisivos se construyen con el segundo, en las películas se opta por una u otra técnica de acuerdo con la peculiar mirada de los realizadores. Desde otro punto de vista, la animación cinematográfica suele ser de mejor calidad por razones vinculadas con las condiciones de producción y presupuesto.

Por lo que concierne a las películas, puede decirse que generan diferentes tipos de discursos, situación que no acontece con los seriales, puesto que no inciden a ese respecto sus diferentes extensiones. Para éstos, como para las películas, las condiciones de distribución y consumo son importantes de considerar, y su tratamiento lo desarrollamos brevemente en la última sección de este capítulo.

### *Tratamientos y duración*

Tanto en películas como en series, el factor tiempo es un rasgo muy importante a considerar, por lo que atañe no sólo a la historia que se cuenta y cómo se cuenta sino, además, por el interés que cada tipo de discurso concibe como deseable mantener, en función de la imagen que se construye de los espectadores. Sin embargo, vamos a obviar el tratamiento de las diferencias a que da lugar el tiempo de duración, por el que se distinguen películas y cortometrajes pues, ambos tipos, constituyen unidades narrativas cerradas en sí mismas, con sus propias secuencias iniciales y finales consideradas, formalmente hablando, de manera semejante. Sólo hay que recordar que los largometrajes oscilan entre sesenta y ciento veinte minutos o un poco más y los cortometrajes no pasan de cincuenta.

En cambio, los seriales al adoptar la división en episodios, así consten de pocos o muchos, tienen que ofrecer cierto grado de dispersión, pues se impone no sólo mantener el interés, sino renovarlo. Cada capítulo o episodio posee sus propias secuencias inicial y final: la primera vinculante, en parte, con el capítulo anterior —a excepción de la de inicio de la serie— y, en parte, asociada con la intriga del capítulo en cuestión; la secuencia final, apunta a la resolución de lo tratado en el capítulo así como, de una u otra manera, adelanta respecto del capítulo siguiente —a excepción del último—, es decir, se refiere tanto al estado de la cuestión, de acuerdo con lo abordado en el capítulo, como a estimular el interés por los sucesos venideros.

### *Películas*

Veamos qué ocurre con las películas. Por ejemplo, el cortometraje en *limited anime* de 49 minutos. *Blood, the Last Vampire* (Japón, 2000) de Hiroyu-

ki Kitakubo, construido como una fantasía de horror, apunta a una total concentración, a pesar de la variedad de incidentes a los que recurre.

Este cortometraje, filmado según la técnica del *limited anime*, narra una historia de vampiros, por lo cual se incluye en una de las variedades del género de horror, aunque no le son ajenos ciertos rasgos de ciencia ficción o, mejor dicho, de *mecha*, como tampoco algunos que definen los géneros policiaco y de misterio. La acción transcurre entre la base estadounidense, asentada en las cercanías de la ciudad de Yokota (Japón), y en esa misma ciudad —cuando ésta se apresta a celebrar y celebra la noche de *Halloween*—. La heroína del *anime*, Saya —cuyo nombre y parentesco con vampiros, no se devela sino hasta la secuencia final—, fue encargada por el Departamento de Seguridad de la Base para eliminar... ¡vampiros!

El filme —cuya acción transcurre en el tiempo de la intervención estadounidense en Vietnam—, se considera protosecuela, es decir, primera continuación, del manga *Blood*, historieta que ocurre en la ciudad de Yokohama, durante esa misma época. En ambos, la heroína Saya es la misma.

A su vez, el *anime* serial *Blood+* de Jun'ichi Fujisaku (Japón, 2005), de 50 episodios, es secuela contemporánea del cortometraje. Es de imaginar que, en este último, se tuvo que recurrir a cantidad de incidentes para construir tantos episodios. La idea desarrollada por G. Vattimo, en torno a que la posmodernidad representa, entre otras, una crisis respecto de la idea de lo nuevo y original, encuentra sobrado asidero en este caso, como en muchos otros, cuando de producciones *anime* se trata.

Algo similar en cuanto a la concentración observada en el corto *Blood, the Last Vampire*, se puede señalar en relación con el largometraje de 109 minutos *Metrópolis* (Japón, 2001) de Rintaro, al que ya hemos aludido en varias oportunidades. Éste, que para algunos es adaptación del manga *Astroboy* (1960) y para otros, de *Metrópolis* (1940) —ambos de la autoría de Osamu Tezuka—, bien se puede argüir ser resultado del feliz cruce de ideas de uno y otro manga. Circunstancia que, es evidente, no fue obstáculo para que el filme guarde unidad de enfoque. Desde otro punto de vista, *Metrópolis* representa un ejemplo muy oportuno sobre el hecho de que los realizadores cinematográficos que usan el *limited anime* son narradores. Distinción recuperada por Azuma, Hiroki en comparación con los que emplean el *full anime*, a quienes considera expresionistas, según vimos en páginas anteriores.

A continuación presentamos dos fotogramas de este cortometraje (figuras 23 y 24). En el primero, aparecen Tima (la niña robot) y Kenichi

(su amiguito), tomados de la mano: él, muy resuelto, indica querer avanzar, en tanto que la niña, desconfiada o asustada, mira hacia un costado con recelo. En el segundo, otra vez Tima, ahora sola y absorta al parecer en sus pensamientos. Dos palomas, indiferentes, la escoltan.

Es de notar en ambos planos la acusada bidimensionalidad, más accentuada, si se quiere, por tratarse de imágenes fijas. Desde otro punto de vista, es posible apreciar los grandes ojos redondos de los personajes, muy del estilo de Osamu Tezuka.



Figura 23. Rintaro,  
imagen de *Metrópolis*.



Figura 24. Rintaro,  
imagen de *Metrópolis*.

Si pasamos más de cerca al ámbito del relato, se percibe en él una complejidad que circula, desde una diversidad de acontecimientos hasta una evaluación psicológica de los personajes y sus acciones, en constante ida y vuelta. Desde ese punto de vista, en esta animación destaca el montaje paralelo, “por el que se busca establecer lazos psicológicos o comparativos entre diferentes cursos de acción y, al mismo tiempo, funciona para crear elipsis. Es decir, la simultaneidad temporal se suprime, para ser

reemplazada por ‘simultaneidades’ o asociaciones de orden psicológico” (Poloniato, 2005: 195).

Aunque hemos retomado esta referencia de un artículo consagrado al documentalismo, cuando, a partir de él, se entabla un diálogo entre ética y estética, creemos que, al poner de relieve el montaje paralelo en *Metrópolis*, se puede evaluar mejor la complejidad narrativa de la película. No estamos, sin embargo, en condiciones de generalizar, atribuyendo al uso del *limited anime* la virtud de que sus realizadores sean narradores.

Veamos otro tipo de películas, aunque no de discursividad. Son aquellas que guardan relación con una serie precedente<sup>22</sup> y que, también, son muy ilustrativas porque, en algunos casos, el tiempo de duración no lo es todo, y cuenta mucho más el enfoque que se le dé al filme. Al respecto, se encuentran algunos casos interesantes que exhiben diferentes estadios de la cultura posmoderna, según ha demostrado Azuma, Hiroki.

Por ejemplo, en el caso de *Gundam* —cuya primera serie se transmitió en 1979, entre varias más que le siguieron, y un filme en 1981—, tanto el filme como las series sucesivas fueron continuaciones del primer serial; por consiguiente, todas tuvieron que ver con algo así como una suerte de gran relato de ficción. Algo similar ocurrió con las películas y series surgidas de *Robotech*, también durante la década de 1980 (véase, al respecto, el capítulo I).

En cambio, las dos películas producidas a partir de la serie *Evangelion*, *Death and Rebirth* (1997) y *NGE: The End of Evangelion* (de 102 y 90 minutos respectivamente), no fueron continuaciones del serial. Antes bien, estamos ante diferentes versiones, obtenidas de remezclar las imágenes de aquél, de modo que cada película se presenta en forma de relatos fragmentados.<sup>23</sup> Representan, por consiguiente, otro estadio de la cultura posmoderna, diferente del caso de *Gundam*.

Por su parte, los ova<sup>24</sup> son producciones de animación cinematográficas, realizadas exclusivamente para su comercialización en video, DVD o

<sup>22</sup> Como señalamos desde el principio, no siempre es un manga la fuente primera del *anime*.

<sup>23</sup> De manera semejante a las creaciones derivadas de *Evangelion* —muñecas y juegos de rol, entre otros—, que fueron planeadas antes del lanzamiento de la serie, pero que aparecieron un poco antes de su conclusión, con las películas ocurre algo similar. De ahí, se deduce que esos filmes pueden entenderse también como creaciones derivadas, es decir, en términos de J. Baudrillard, como simulacros (cf. Azuma, 2008: 65-70).

<sup>24</sup> Aunque continuamos en el territorio de las películas, los ova pueden considerarse otro tipo de discurso.

disco láser y cuentan, desde 1980, con un mercado en creciente expansión (cf. Schmidt y Delpierre, 2007), según referimos antes. Pero, de acuerdo con el éxito de ventas obtenido, se evalúa la posibilidad de trasladarlos a la gran pantalla. Corresponde agregar además que, con esas producciones, también se exploran diferentes posibilidades de una misma historia, como fue el caso de varios OVA realizados a partir del manga *Guerreras mágicas* (de autoría del grupo CLAMP). Dado el diferente medio de soporte y, por consiguiente, de disfrute, los OVA representan un tipo de discurso diferente del de las películas y, por consiguiente, “otro rostro mediático” del *anime*.

### *Seriales televisivos*

Cuando el *anime* se materializa en un serial, adopta las características de la serialización televisiva, es decir, la de dividir la historia en episodios. Estamos, pues, ante otro tipo de discursividad, diferente del de las películas y de los OVA. Por consiguiente, ante otro “rostro mediático”.

El tiempo de duración de cada unidad es normalmente de 22 a 24 minutos, tiempo que coincide con la división capitular o de episodios. Como ya avanzamos antes, cada capítulo o episodio posee su propia secuencia inicial, por lo general, vinculante con el capítulo precedente (a partir del segundo episodio). Esto no significa que el primer capítulo carezca de esa secuencia, sino que es de otro tipo. La secuencia final funciona, por un lado, dando cuenta del estado de la cuestión desarrollado en el capítulo y, por el otro (a excepción de la del último), avanzando en lo que podríamos señalar como la creación de nuevas incógnitas.

La cantidad de episodios que componen las series *anime* difiere mucho entre sí. Existen series cortas o relativamente cortas, como *Furi Kuri* (lanzada en 2000), considerada una de las más breves, pues se desarrolla en seis episodios, y *Hellsing* (2001) en trece. El serial *Sakura Wars* (2000) de Kentaro Nakamura y Takashi Asami —caso interesante, además, ya que se basa en un manga de 1920 de Ohji Hiroi—, presenta la historia en 26 episodios y *Evangelion* (1995) de Hideaki Anno, también. Con algunas diferencias, las que acabamos de mencionar están entre las series breves o relativamente breves.

También existen otras de mucho mayor extensión: *Magic Knight Rayearth* (1994-1995) de Naoki Urasawa y otros, abarca, en las dos partes en que fue dividida, 49 episodios; *Monster* (2004) de Masayuki Koji-

ma alcanzó 74. Y podríamos continuar con muchas otras de igual o aun mayor extensión respecto de las últimas mencionadas, algunas de las cuales serán consideradas más adelante.

Es evidente entonces que, para mantener el interés de las audiencias, las series—especialmente las muy extensas—, deben modificar y hasta renovar los centros de interés, así como acumular nuevas situaciones y personajes y, para el caso, también multiplicar, aunque dosificándolas, las apariciones de personajes con los cuales el héroe o la heroína deberá enfrentarse.

### Distribución y consumo

En el capítulo I, exploramos la situación en que, con el *anime* serial televisivo *Astroboy*, ocurrió lo que llamamos el “tránsito a la mundialización”, ya que Osamu Tezuka tuvo la visión de que ese era el camino para acceder a Occidente, no sólo para el *anime* sino también para despertar el interés por los mangas. Y, en efecto, así ocurrió y con creces. Sin embargo, ¿cuál es la situación en el mundo occidental y, especialmente en México, respecto de la distribución de series y películas de animación japonesas y su consumo?

Las series extensas o, mejor, muy extensas son, al parecer, las responsables de la formación del gusto por los *anime* en la niñez de diferentes generaciones, pues éstas han llegado y llegan con relativa facilidad a los sistemas de televisión de red abierta. A continuación, señalamos algunos ejemplos de dichas transmisiones.

En México como en Argentina y, seguramente, en otros países latinoamericanos, se transmitió, en la década de 1990, *Dragon Ball*, dirigida por Daisuke Nishio, serie que, lanzada en 1986, comprende ¡153 episodios! Y, aún hoy, es recordada con admiración por muchos jóvenes que tienen 26 años o más. La misma resultó de la adaptación de la primera parte de un *shonen* manga (es decir, de un manga para chicos), creado por Akira Toriyama. Su continuación, *Dragon Ball Z* (lanzada en 1989) que consta, a su vez, de ¡291 episodios!, se basó en la segunda parte del mismo manga de Toriyama, también fue transmitida durante la década de 1990; sin embargo, volvió al aire en fechas recientes en el Canal 5 de la empresa Televisa, precedida, desde luego, por su primera parte.

*Magic Knight Rayearth* (1994-1995) —titulada en español *Guerreras mágicas*—, dirigida por Naoki Urasawa y otros abarca, en sus dos tempo-

radas, 49 episodios (la primera de 20 capítulos y la segunda de 29). Esta serie, que podemos considerar de extensión intermedia, se transmitió en México por TV de red abierta en 1996, 1999 y se repitió en 2000.<sup>25</sup> Cabe agregar que fue resultado de la adaptación del *shojo* manga del mismo título, cuya autoría se debe al grupo femenino de creadoras llamado CLAMP.

Por lo general, las transmisiones televisivas de las series extensas tuvieron y tienen lugar en horarios diurnos. Una excepción al respecto fue la reciente transmisión por el canal público 22 de México, del serial *Ghost in the Shell*, pues ocurrió a partir de las 24 horas. Una razón que quizá justifica ese horario no estriba sólo en el hecho de que la serie es violenta, por tratarse de un *thriller* policiaco futurista (la mayoría de los *anime* seriales manejan grados de violencia considerables), sino porque destacan en él figuraciones altamente eróticas que, tal vez, la dirección de programación del canal consideró poco recomendables para un público infantil.<sup>26</sup>

Si pasamos a las series de menor extensión o, directamente muy breves, éstas se ubican, sobre todo, en programaciones especiales de esos mismos sistemas abiertos, aunque, de las mencionadas antes, no podemos afirmar que las referidas aquí hayan sido transmitidas. Por su parte, son escasos o nulos los casos de *filmes* nipones de animación que acceden a las pantallas televisivas, así como a las salas cinematográficas.

Mientras estuvo en funcionamiento el canal de señal restringida Animax en México, vimos que todo tipo de *anime* tenía cabida en él y, desde luego, tanto películas como diferentes seriales. Entre estos últimos, recordamos en especial la transmisión de la serie *Blood+*, por ejemplo.

Si este es el panorama respecto de la transmisión de series *anime* en canales de red abierta que, brevemente y sólo a partir de unos pocos ejemplos, hemos considerado, la exhibición de películas *anime* es aguda y difícil. Como se sabe, la exhibición en el cine de películas de todo tipo decayó notablemente desde hace años. La menor afluencia de público a las salas de exhibición condujo al cierre de muchas grandes salas cinematográficas y a su reemplazo por conjuntos de salas pequeñas. Esta circunstancia, sumada a la preferencia por ofertar cine actuado, en su mayoría de origen hollywoodense, deja poco o ningún lugar a la exhibición regular de *filmes* de animación japoneses. Así, es por demás raro poder disfrutar del *anime*

<sup>25</sup> Información proporcionada por Alethia Hernández.

<sup>26</sup> *Ghost in the Shell* consta de 52 episodios, divididos en dos temporadas de 26 capítulos. La dirección estuvo a cargo de Kenji Kamiyama y el equipo creativo fue el mismo que trabajó en el famoso cortometraje *Blood the Last Vampire* (Japón, 2000).

en salas cinematográficas. Un claro ejemplo de lo anterior, por su carácter excepcional, fue la proyección de las películas *El viaje de Chihiro* y *El increíble castillo vagabundo*, ambas de Hayao Miyazaki, en la Cineteca Nacional de la Ciudad de México. Pero, es de notar que se les dedicó un solo día a cada una: la primera pasó, sólo, el 29 de enero de 2011 y la segunda, el 30 del mismo mes y año. Ambas exhibiciones contaron con un lleno total, lo que hace suponer que podrían haberse sostenido durante varios días.

Por otra parte, las películas no parecen haber encontrado lugar para ser transmitidas por los canales de red abierta, como ya mencionamos. Así, reiteramos lo expresado al comenzar este texto sobre las quejas de muchos televidentes por la suspensión en México de los servicios del canal Animax de señal restringida.

Estas diferentes situaciones de proyección o transmisión de la animación japonesa cinematográfica no han inhibido el disfrute de esta categoría. Si entre los niños de hoy como entre quienes lo fueron hace ya mucho tiempo, las transmisiones televisivas de series despiertan o despertaron el gusto y hasta la pasión por los *anime*, la escasez de las ofertas ha dado lugar a que se recurra a otras maneras de verlas. Por lo tanto, es indudable que los entusiastas del género, y aun los que no lo son tanto, recurren a la compra, renta o préstamo de grabaciones.

El video y luego los DVD pusieron a disposición de los usuarios una extensa gama de producciones *anime*: películas y cortometrajes y, prácticamente, todo tipo de series —desde las extensísimas hasta las de extensión media y mínima, así como OVA.

Por fin, no hay que olvidar el papel que desempeña la internet entre sus avezados usuarios que van, desde no pocos niños mayores y jóvenes o no tanto, aficionados todos a las películas y series *anime*.

Focalizado el capítulo en los discursos *anime*, después de trazar la combinatoria entre los diferentes lenguajes que lo integran, destaca la caracterización del *full* y el *limited anime*. A partir del empleo de una u otra técnica en películas, se recuperaron —siguiendo las coordenadas de Azuma, Hiroki — las categorías de expresionistas y narradores, para distinguir a los directores de películas, de acuerdo con su preferencia por el *full* o el *limited anime*. Las series televisivas, en cambio, siempre utilizan el *limited anime* y la razón es económica. Mediante un sucido recordatorio se presenta la caracterización de planos y se definen las nociones de escena, secuencia y tipos de montaje, por constituir piezas fundamentales de las narraciones audiovisuales y, por ende, también de los *anime*. Después de una breve

aproximación a los recursos expresivos prevalecientes, se revisa la noción de género pero, a diferencia de su tratamiento en el capítulo anterior, ahora se hace a partir de la categoría fantasía, derivada del acercamiento a lo fantástico como forma literaria de Tzvetan Todorov. Es de destacar, por último, la argumentación que demuestra la existencia de diferentes tipos de discursos *anime*, que contrasta con el discurso único de los mangas. Para dar cuenta de esos diferentes tipos, hemos considerado los que corresponden a películas y cortometrajes al tiempo que señalamos cuál es la especificidad de los OVA y, por fin, el que ataña al discurso de los seriados televisivos. En relación con las películas, destacan las aproximaciones evaluativas de dos *anime*: el cortometraje *Blood, el último vampiro* (2000) de Hiroyuki Kitakubo —que sirvió de base, a su vez, para el serial televisivo *Blood+* de Jun'ichi Fujisaku (Japón, 2005)—, y el largometraje *Metrópolis* (2001) de Rintaro. Ambos casos en *limited anime*. Por último, se consideró la situación de la distribución y el consumo, donde se pone de relieve el papel de la televisión abierta que, a pesar de sus transmisiones preferentes por los seriados, ha contribuido al desarrollo del gusto por todo tipo de *anime* durante la niñez de muchas generaciones.

## IV. Un estudio de caso: *El increíble castillo vagabundo*

**C**onsagrado a la película de animación *El increíble castillo vagabundo* (Japón, 2004), largometraje de 119 minutos de Hayao Miyasaki, este último capítulo se construye, en tanto recurso teórico-analítico, como un modelo de análisis filmico. Para tal fin trazamos, en primer lugar, su ubicación y, seguidamente, nos abocamos a considerar las pautas teóricas y metodológicas que orientan el estudio: en particular, las relativas a los personajes y sus acciones, lugar en el que añadimos un listado que comprende a las criaturas y elementos mágicos, definitorios del género “fantasía”, en el que la animación se inscribe. Si el gran tema que lo recorre es el amor, ya en materia, ofrecemos una aproximación respecto de los coprotagonistas del filme: el castillo y Sophie, sección a la que sigue el examen de otros dos personajes, tomados de entre las criaturas mágicas. A continuación, abordamos las localizaciones espaciotemporales del *anime* para dar cuenta de dónde y cuándo se sitúa la historia y, por lo tanto, el quehacer de los personajes. Por último, consideramos su carácter posmoderno, centrándonos particularmente en su fracturación.

### Ubicación del filme

El filme, a cuyo estudio dedicamos este último capítulo, corresponde a su versión en español, por lo tanto, ostenta el título que ha recibido en el ámbito hispanoamericano para su comercialización. En japonés es conocido como *El castillo caminante de Howl*, en traducción literal al español, y el que recibió en inglés, *Howl's Moving Castle* es, a su vez, idéntico al de la novela de la cual el filme se adaptó. En estos últimos, se identifica al propietario

pero no se adjetiva el hecho de que el castillo es capaz de desplazarse. En definitiva, el título en español del *anime* película refuerza, en los potenciales espectadores, la asunción de lo maravilloso, de lo fuera de lo común.

El *anime* en cuestión se basa en la novela *Howl's Moving Castle* de Diana Wynne Jones, obra publicada en 1986. La adaptación, guión y dirección del filme corrieron a cargo de Hayao Miyazaki. Por tratarse de una adaptación, es evidente que en su origen no intentó ser continuación de una serie, ni tampoco en haberse fundado en un manga previo. Como se sabe, además, Miyazaki elabora y publica los mangas respectivos con posterioridad al estreno de sus películas y este caso no fue la excepción. Tanto sus películas como los mangas que han visto la luz, después de aquellas, ostentan el sello de los Estudios Ghibli, del que el realizador fue uno de los socios fundadores.

En *El increíble castillo vagabundo* —como en todas las películas que conocemos de su autoría— se emplea de modo espléndido el discurso de animación, con la técnica del *full anime*. Es indudable que la distinción recogida por Azuma en estudios anteriores (cf. Azuma, 2008: 26), respecto de que los realizadores que emplean el *full anime* pueden considerarse “expresionistas”, por valorar más el modo de expresión, en tanto que serían “narradores” los que prefieren el *limited anime*, por concentrarse más en la historia, no puede aplicarse a Miyazaki. ¿Por qué? La respuesta es sencilla: para este director es igualmente valioso el modo de expresión y la historia (si el lector lo considera necesario, le recomendamos releer la sección: “La animación y sus técnicas” del capítulo III, donde hallará las distinciones).

Además de la aplicación de la técnica *full anime*, es notable el uso del color, tanto en lo radiante de ciertos paisajes, como en los penumbrosos interiores y, asimismo el uso de la computadora para crear en 3D ciertas imágenes como, por ejemplo, las que dan cuenta del castillo en su andar.

### Pautas para el estudio

El acercamiento analítico a la película, como parte fundamental de este estudio de caso, comprende tres ámbitos. El primero es la consideración de los coprotagonistas de la historia, a saber: el castillo caminante y Sophie. Como puede verse, el castillo encabeza el listado referido a criaturas y elementos mágicos, pero Sophie no está en él porque no forma parte de dichas criaturas.

El listado que presentamos a continuación, reúne el conjunto de criaturas y elementos mágicos. El niño Markl no entra en él por no ser, al igual que Sophie, una criatura mágica pero, aunque de soslayo, hemos de referirnos a tal personaje.

### *Criaturas y elementos mágicos*

- El castillo caminante de Howl
- Howl
- La Bruja del Páramo o Bruja Calamidad
- El demonio Calcifer
- Mme. Sulimán o Bruja Sulimán
- El espantapájaros

De este listado abordamos, además del castillo de Howl —incluido junto con Sophie en tanto coprotagonistas—, sólo dos personajes más, ya que de lo contrario el acercamiento analítico terminaría por resultar un tanto repetitivo. Esta es la razón por la cual el estudio particular se centra en el castillo —como ya señalamos—, en Howl y, por fin, en Calcifer, el demonio del fuego. La colección de Brujas y el último de los elementos mágicos —el espantapájaros— los integramos en correlación con Sophie y, en menor medida, con Howl.

El tercer aspecto a considerar, lo dedicamos a las localizaciones espaciotemporales, asunto que descansa en la consideración del tratamiento filmico de tales coordenadas, dado el ámbito de la historia que la película narra. Aspectos desarrollados en el capítulo anterior, como los concernientes a la composición de planos, escenas y secuencias, contribuirán no sólo a una mejor comprensión de esos temas, sino a entenderlos como parte imprescindible de la construcción filmica del *anime* en cuestión.

Por último, demostramos el carácter posmoderno del filme al referirnos a su intensa fracturación. Condición puesta de manifiesto en las rupturas de la linealidad que tienen lugar por el tránsito de la mayoría de los personajes a partir de diferentes categorías actanciales y por la multiplicación de nudos dramáticos. Respecto de esta última, es clara la oposición con la norma clásica, establecida por Aristóteles: norma observada con rigor en las obras dramáticas de la modernidad. La fase interpretativa, se nutrirá, de manera particular, con los tratamientos relativos a los coprotagonistas y la de otros dos personajes —elegidos de entre las criaturas mágicas—,

situación que no es obstáculo, sin embargo, para considerar a los restantes cuando en esta última fase se requiera.

Como parte de esta introducción, se impone regresar a los aspectos metodológicos de los análisis, pues aún no han sido convenientemente aclarados. En líneas generales, éstos implican consideraciones en torno a la historia, su organización, los personajes y el empleo del lenguaje audiovisual, así como en poner de relieve algunas características concernientes al montaje.

Respecto de los primeros acercamientos, hemos de identificar la función de las acciones de los personajes de acuerdo con la propuesta formulada por Vladimir Propp (1972), aunque muy simplificada, lo que es comprensible pues, si bien Propp determinó 31 funciones, no se debe olvidar que las estableció a partir de un corpus constituido por cien cuentos y el total terminó siendo una sumatoria. De acuerdo con lo que el mismo Propp (1972: 43) observó: “las funciones [...] no están completas en todos los cuentos”, de lo que resultó que, en su listado, fueron agregándose, un tanto indiscriminadamente, las funciones encontradas en los cien cuentos con los cuales trabajó. Sin embargo, lo que más importa es entender, en primer lugar, que “la función, definida como unidad significativa del relato, resume cada acto desde el punto de vista de la acción” (Polonato, 1980: 51), y considerar que el mismo Propp debió organizarlas desde un punto de vista estructural, como han señalado varios de sus críticos.

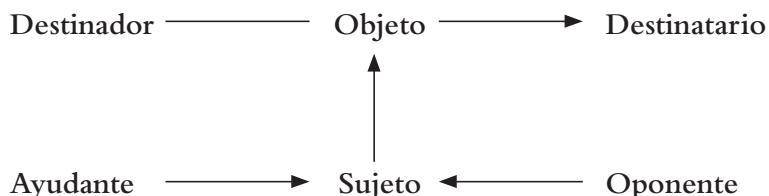
La decisión de aplicar en este último capítulo las funciones proppianas se hizo por entenderlas, precisamente, como unidades significativas del relato y de la acción misma, y lejos estuvimos de considerarlas como parte de una sumatoria.<sup>27</sup> Además, otra razón importante para tenerlas en cuenta es que, como expresó el autor en su libro, “nuestra obra está consagrada a los cuentos populares fantásticos” (Propp, 1972: 39) y *El increíble castillo vagabundo* se inscribe, precisamente, en un género semejante, como hemos adelantado en el capítulo III.

Si, por un lado, se observan las acciones de los personajes; por otro, el estudio también se sustenta en determinar qué personajes emprenden

<sup>27</sup> De las 31 funciones establecidas por Propp ejemplificamos algunas de ellas, las hayamos utilizado o no en el tratamiento analítico de los personajes escogidos. Los ejemplos que proporcionamos a continuación llevan el número de orden que el autor les dio en su listado. Por ejemplo, la función VIII: el antagonista perjudica o causa un daño a un miembro de la familia: *daño*; la función XII: el héroe es puesto a prueba, por lo cual se le asigna *una tarea difícil o prueba*; la función XI: el héroe abandona su casa: *partida*, etcétera.

determinadas acciones, y las reciben de otros. Para ello tendremos en cuenta el modelo de actantes, desarrollado por Algirdas Greimas, en uno de los capítulos de su libro *Sémantique structurale* (1966). Modelo que, sintéticamente, puede explicarse así: “un modelo de actantes o personajes integra una serie de miembros que dan cuenta de todas las fuerzas obrantes posibles en un relato” (Poloniato, 1980: 55). La propuesta de Greimas —en el capítulo de ese libro que se le dedica— partió en primer lugar de un profundo examen crítico de las funciones establecidas por Propp y, como contrapartida, organizó su modelo con sólo seis elementos estrechamente interrelacionados. Este ordenamiento responde, a diferencia del listado de funciones del relato, a una profunda visión estructuralista.

Con la aplicación de este modelo, es posible dar cuenta de la enor-



me complejidad del filme ya que, entre otras razones, los personajes no se mantienen adscritos a una única categoría actancial; ocurren continuos cambios, que van al parejo con los cambios de los cursos de acción y la alteración de las relaciones entre los personajes mismos.

Por último, el tercer acercamiento analítico, correspondiente a las localizaciones espaciotemporales, considera cómo la mayor parte de esas coordenadas sitúan histórica y geográficamente el relato. Además, en su tratamiento y, en la medida de lo posible, ponemos de relieve la composición de algunos encuadres y destacamos su inserción tanto en escenas como en secuencias.

Hemos resuelto no proporcionar una síntesis global de la película. Tal decisión se sustenta en que, una síntesis, aunque útil en muchos casos, no lo es en éste, pues pretendemos abordar el contenido del filme mediante un tratamiento analítico. Sin embargo, es inevitable que tanto en el tratamiento de los personajes, de acuerdo con la función de sus acciones, así como para determinar los papeles actanciales en los que participan, no resulte fácil simplificar de manera extrema los contenidos y, especialmente, las correlaciones muy complejas entre ellos y las situaciones a las que

se adscriben, aun tomando los recaudos del caso. Por otra parte, y a este último respecto, tanto en la elección misma de los personajes a considerar como en la determinación de las funciones y los cambios de categoría actancial a los que la historia nos remite, nunca puede soslayarse completamente el punto de vista del analista, como tampoco puede serlo en la identificación de las localizaciones espaciotemporales.

### El castillo caminante y Sophie: coprotagonistas

Desde nuestro punto de vista, dos personajes representan los papeles protagónicos del *anime*: por un lado, el castillo caminante y, por otro, Sophie, la joven enamorada. Ambos son decisivos tanto en el rumbo de la acción como entre sí y, de un modo u otro, con los restantes personajes. El castillo, como se recordará, forma parte del listado relativo a “criaturas y elementos mágicos”, en cambio Sophie y también Markl son los únicos personajes exentos de tales poderes.

#### *El castillo caminante de Howl*

Varios y cambiantes planos del castillo, insertos desde el inicio del filme, son recurrentes en diferentes momentos. Sus apariciones se concretan en planos generales, medios, cercanos y de detalle, focalizados, cualesquiera de ellos, desde diferentes ángulos. Montado en una suerte de patas, que terminan en garras semejantes a las de los avestruces, su andar es rapidísimo aunque vacilante y, casi como una constante, avanza envuelto en humo. Sus vistas generales se completan situándolo en el páramo, en su andar entre montañas, con éstas como telón de fondo. Como ya señalamos, sus representaciones, con los cambios de posición respectivos, unas y otros muy espectaculares, se lograron mediante el empleo de 3D por computadora.

A continuación, veamos dos imágenes del castillo (figuras 25 y 26), las cuales permiten apreciar algunas de sus características más sobresalientes, así como los cambios de perspectiva en las representaciones.

Diferentes planos del castillo en 3D, permiten apreciar, entre otras, algunas de sus características más sobresalientes, así como los cambios de perspectiva en las representaciones. Ciertas apariciones acaecen para ser vistas por el espectador, otras para los personajes o bien para ambos. Las



Figura 25. Plano de *El castillo de Howl*.



Figura 26. Plano de *El castillo de Howl*.

dos primeras están dadas, por ejemplo, en el inicio del filme. En éste, las primeras imágenes del castillo son para los espectadores. Pero en las escenas siguientes es visto sólo por los personajes. La empleada de la sombreería lo nombra con la atribución de su propietario, ante lo que Sophie parece sorprendida, pues pregunta ¿Howl? Esta pregunta, retórica a final de cuentas, sirve para que se traiga a colación el carácter del propietario respecto de las chicas y se le gaste una broma a la joven.

El interior del castillo no ofrece ninguna particularidad especial, pero sirve para situar a los personajes en su entorno. Así, a partir del ingreso de Sophie en él, se aprecian sumariamente algunos de sus diferentes ambientes. Nada es sorprendente en ellos, fuera de poder asociarse, vagamente, con los de los viejos castillos medievales que carecían, en su interior, de la magnificencia arquitectónica que su exterior reflejaba. El observador descubre, por ejemplo, parte de la cocina y la estufa donde Howl y Sophie preparan carne y unos huevos fritos para el desayuno, o la mesa con los lugares ocupados para dar cuenta de ese desayuno. De entre el conjunto

de ambientes entrevistados —antiguados y más o menos decrépitos—, llama la atención un plano cercano del cuarto de baño focalizado en las dos llaves de la bañera.

Entre las primeras tareas que la joven, vista como anciana —por el *daño* que recibió de Calamidad—, asumió al llegar fue avivar el fuego de la chimenea y sentarse próxima al calor. Esta acción revestirá ulteriores e importantes consecuencias en el desarrollo de la acción y serán abordadas más adelante, al considerar al demonio Calcifer.

Sophie manifiesta a Markl —el niño con quien estuvo platicando desde su ingreso al castillo—, su intención de tomar el puesto de sirvienta. Para reafirmar la necesidad de ponerla en práctica, el espectador puede observar el desorden, los ambientes polvorrientos plagados de telarañas y, por eso mismo, la necesidad de que alguien se ocupe de la limpieza.

En cierta forma, el castillo representa, en parte de la historia —de acuerdo con el modelo de actantes de Greimas—, el papel de *destinador*. Si la definición de ese actante indica que “el destinador no interviene directamente en los actos sino ordena al sujeto realizarlos” (Poloniato, 1980: 55),



Figura 26. Interior de *El castillo de Howl*.



Figura 27. Interior de *El castillo de Howl*.

digamos mejor que el castillo no le “ordena” a Sophie nada en particular, pero le “ofrece” muchas ventajas para entablar primero, e ir afirmando después, la relación amorosa con Howl. Sin embargo, cuando ella pasa a representar ese papel (el de *destinador*), el castillo resulta *destinatario* de su acción, acción que provocó su destrucción total, en aras de salvar a Howl.

Por consiguiente, Sophie intervino cuando, para recuperar el corazón del muchacho, arrojó un balde de agua sobre el fuego de la chimenea donde habitaba Calcifer, ya que esta acción le ofrecía la posibilidad de recuperar el corazón de Howl y, por consiguiente, volverlo a la vida. Apagado el fuego, el castillo se destruye o cambia mágica y sucesivamente de apariencia. Aunque, por otra parte, sus ambientes alterados, transformados y, por fin, totalmente destruidos, también tienen una explicación racional, al dar a entender que fueron provocados no sólo por apagarse el fuego, sino por los intensos bombardeos que acaecen hacia el final del desarrollo.

### *Sophie*

Sophie es coprotagonista del filme, junto con el castillo caminante pero, a diferencia de éste y de los restantes personajes, no posee atributos mágicos. Sin embargo, entra en interacción constante con quienes los ostentan y es susceptible, por ejemplo, de recibir ayuda de auxiliares mágicos como *daños de antagonistas*, quienes representan ser, desde el punto de vista greimasiano, *ayudantes u oponentes* de Sophie, para el caso, *sujeto* de la acción. El mismísimo Howl de quien está enamorada es un ser dotado de poderes mágicos y los restantes personajes de una u otra forma también lo son, a excepción de Markl, el niño que habita el castillo.

Para empezar, consideremos a uno de esos seres en especial, determinante en relación con Sophie y con el rumbo mismo de la acción: la *Bruja Calamidad* o *Bruja del Páramo*.<sup>28</sup> En la segunda secuencia del desarrollo, la

<sup>28</sup> Mediante el uso de cursivas indicamos, aunque no se trate de la primera mención que de ellos hagamos, a aquellos personajes que no recibirán un tratamiento particular y de los cuales damos cuenta en función de sus acciones relacionadas con los personajes abordados. En este lugar de la acción, el filme no proporciona el nombre de la Bruja pero la figuración que recibe es semejante a la que, más adelante, el espectador reconoce como la Bruja Calamidad, de lo cual deducimos que dichas brujas son una y la misma. Según algunas fuentes, la Bruja del Páramo es en realidad la misma llamada también Calamidad. Acotamos que en esta aparición, como en las que ocurren más adelante, se la representa con una muy falsa apariencia de elegancia, y siempre terriblemente gorda y fea.

Bruja —aparentando ser una clienta de la sombrerería que Sophie heredó de su papá— la transforma en una anciana, con lo cual le infinge un *daño*. ¿La razón? Ha visto a Sophie pasear con Howl, de quien la bruja es, aparentemente, *antagonista* u *oponente*, y esa circunstancia fue determinante para ocasionarle un *daño*. Este es un caso en el que Sophie es *destinataria* de una acción, de acuerdo con el modelo de actantes de A. Greimas.

A partir de ese momento, el personaje se ve en varias secuencias como una viejecita pero, más adelante y sin que medie nada especial oscila entre esa apariencia o en verse como la muchacha joven y bella que es. Pasar de una a otra es ajeno a su voluntad, pero hay circunstancias en las que el cambio se liga a sus emociones. Por ejemplo, según cómo se dé el desarrollo de cierta plática, pongamos por caso la que sostiene con *Mme. Sulimán*, Sophie pasa de joven a vieja y viceversa. Sin embargo, siempre regresa a su verdadero aspecto cuando está dormida y esos son los momentos en que Howl, al contemplarla, se sorprende de su belleza y, quizás, empieza él también a enamorarse.

En las dos últimas secuencias del desarrollo, parece haber superado el *daño* por completo, pues el espectador ya no la verá más como una anciana y, además, se mantiene en el papel de *sujeto* de manera permanente. Así ocurre también en la secuencia final del filme —que, en todo sentido, restituye la armonía, y no sólo en relación con el amor de la pareja.

Pero regresemos donde nos habíamos quedado. Tan afligida quedó Sophie después de recibir semejante *daño* de la Bruja del Páramo o Calamidad, que sale a caminar por el páramo donde, inevitablemente, se topa con el castillo y decide refugiarse ahí. Encuentra la entrada gracias a la ayuda de un *espantapájaros*<sup>29</sup> (constituido para ella en un *auxiliar mágico*, de acuerdo con las funciones de Propp o, en términos del modelo de Greimas, en *ayudante*) y entra.

Una vez en su interior, un niño llamado Markl —quien dice ser guardián del castillo y porta luengas barbas postizas—, le platica largamente.

<sup>29</sup> No cabe duda de que un espantapájaros que habla y camina es un elemento mágico, cuya ayuda en este caso fue determinante para Sophie. Y también lo será, y para todos, cuando —en la secuencia final del desarrollo— el espantapájaros impulse una suerte de plataforma donde todos se han refugiado, después de la destrucción del castillo. Por fin, se completa el carácter mágico de “Cabeza de nabo” (como suele llamársele) cuando, en una de las últimas escenas de la secuencia final del desarrollo, la Bruja Calamidad descubre su identidad pues, en realidad, se trata del príncipe de un reino vecino.

Aunque al comenzar la conversación parece un tanto agresivo, poco después modifica esa actitud y, de ahí en adelante, será una estimable compañía para Sophie y, por ende, un *ayudante*, sobre todo, en sentido afectivo. Markl es el único personaje que, al parecer, no posee atributos mágicos. Su cambio de apariencia cuando atiende a visitantes del castillo no se debe a artes de magia, sino a que él mismo se pone unas barbas postizas, para así disfrazarse de brujo o quizá de persona mayor.

En definitiva, y adelantándonos un poco a la acción, encontramos que Sophie cuenta con tres compañeros o, mejor, digamos *ayudantes*: el niño Markl, que acabamos de mencionar, el espantapájaros y un perrito que, a partir de su primera aparición, la acompañará a todas partes. Aunque en un comienzo funcionaba, al parecer, de manera encubierta como informante de la Bruja Sulimán (o Mme. Sulimán), más adelante se identifica totalmente con Sophie, a tal grado que Sulimán se lo reclamará llamándolo “pequeño traidor”.

Destaca, por último, otro *auxiliar mágico* o ayudante en el fuego que la joven reavivó en la chimenea del castillo, fuego donde habita el demonio Calcifer —como pronto sabrá el espectador—, y con quien la joven conversa en varias oportunidades durante su permanencia en el castillo. Conversaciones que, casi siempre, giran en torno a Howl y al dolor que sus ausencias le provocan. Calcifer es el primero en señalarle, por ejemplo, cuán enamorada está del muchacho.

Instalada en el castillo, Sophie pasa por los trabajos de limpiar, lavar ropa o ir al mercado. En este último caso, acompañada por Markl. En fin, todas tareas propias de una criada —ya que como tal se había hecho pasar—. Algo que, con todo, la angustiaba mucho, eran las frecuentes partidas de Howl pues pensaba que ya no regresaría. Sin embargo, esas partidas siempre tienen los *regresos* respectivos. Circunstancias que dan lugar, en cada oportunidad, al montaje de planos —no sólo bellos sino sorprendentes—, mediante los cuales el espectador recupera los instantes en que el héroe se despoja de las plumas.

Con todo, y a pesar de las angustias por las que pasa, Sophie acepta cumplir con una *tarea difícil* o *prueba* para el joven: entrevistarse con Mme. Sulimán y el rey, a propósito de la Bruja Calamidad, por quien aquél siente mucho temor. Howl se lo pidió y ella aceptó, aunque con reservas. Por este hecho, Sophie pasa, de ser *sujeto* de la acción a *ayudante* de Howl, pues para él dicha señora es una *opONENTE* muy temida, razón por la cual no quiere verla.

En la secuencia que comentamos seguidamente, así como en la primera escena de la secuencia final, el filme da cuenta de las acciones y posicionamientos de Mme. Sulimán.

Para cumplir con el deseo del muchacho de que la joven lo suplante y, por lo tanto, sostenga esa entrevista —con lo cual funcionó como su *ayudante*—, Sophie se encamina al palacio y, así, regresa a su condición de *sujeto*. Atraviesa la ciudad imperial, y el espectador puede observar que se trata de una ciudad con hermosos y ricos edificios, algunos propios de finales del siglo XIX y otros mucho más antiguos. Durante ese trayecto, se le une un perro, y ella cree que se trata de Howl, ya que el muchacho le había prometido que también iría a la entrevista. Sin embargo, pronto descubre su error.

Durante el recorrido, se cruza en varias ocasiones con la Bruja Calamidad —*oponente* de Sophie y de Howl— quien, cómodamente instalada en un palanquín, también se dirige al palacio. Y los espectadores tenemos oportunidad de verla de nueva cuenta, a través de la ventanita del palanquín. Se trata, como previamente se vio, de una vieja horrible, gorda hasta la deformidad y bastante mal encarada. Aparentemente por azar, ambas llegan para pedir audiencia. Calamidad le pide ayuda a la joven para subir la escalinata del palacio pero ella se la niega, recordándole el *daño* que le ocasionó, al transformarla en anciana.

Ya en el palacio, Sophie se presenta como Mme. Pendragón, es decir, según el apellido de su padre y que identificaba a la sombrerería. Anunciada así, comparece ante la tan temida Mme. Sulimán, dama hermosa y elegante —esposa del rey— que recibe a su visitante con suma cortesía. Para el caso, el personaje en cuestión se constituye en *sujeto* y Sophie se transforma en *destinataria*, por lo cual asume otro papel actancial. No hay que olvidar, además, que durante tal comparecencia, Sophie pasa de joven a vieja y viceversa.

La muchacha hace allí varios *descubrimientos*: el perro que la acompañó es el “fiel mensajero” de Mme. Sulimán. La gran señora es también una bruja y, en esas artes de brujería, fue maestra de Howl, hasta que decidió abandonar las enseñanzas que le impartía por temor a que el joven terminara asemejándose a la Bruja Calamidad. Pero el mayor descubrimiento lo constituye, a nuestro juicio, el que Sophie llegue a saber que Calamidad es... ¡la mamá de Howl! Y vaya sorpresa también para el espectador.

Por último, Mme. Sulimán o la Bruja Sulimán, no sólo ya en el papel de *sujeto* de la acción, sino también como *destinador*, explicita la condición que impone para salvar a Howl —condición que, en términos de Propp,

equivale a ponerlo a *prueba*: “Si Howl usa sus poderes para salvar al reino, lo salvaré”. Durante el transcurso de la entrevista, el espectador ya pudo observar en el palacio diferentes preparativos de guerra. Sophie no alcanza a responder a ese pedido pues, de súbito, apareció el joven y asumió el rechazo de cumplir con esa *prueba* o *tarea difícil*. Para el caso, él pasó a ser *sujeto* de la acción al oponerse a los designios de Sulimán quien, a ese respecto, pretendió hacer las veces de *destinador* pero... fracasó.

Ante el rechazo, Madame, enojada, da un golpe en el suelo con su bastón de mando y los visitantes desaparecen, tragados por el agua. En varios planos de gran fantasía, deambulan o nadan en el agua, y se puede de ver que a ellos se ha agregado Calamidad. La escena se interrumpe fugazmente con un plano en el cual Mme. Sulimán manifiesta que pronto sabrá Howl quién es su mamá (frase con la que alude al futuro *descubrimiento* que hará el joven).

Veamos a continuación dos de esos planos, y observemos su composición que, en parte, ya hemos señalado. En muchos, por ejemplo, Sophie es representada como anciana de afilada nariz pero, en otros de la misma escena —así como en diferentes escenas de otras secuencias—, alterna entre verse joven y linda o bien como la anciana en que la ha transformado la Bruja del Páramo. Así ocurre, por ejemplo, cuando ella y Howl huyen por el agua al escapar del palacio (figura 29). También a veces hay sorpresas, pues en algunos de éstos que comentamos, se aprecia que se les ha unido nada menos que Calamidad (figura 30).

De pronto las imágenes subacuáticas se interrumpen. En lugar de seguir por el agua, han decidido robar la avioneta del rey, esposo de Mme. Sulimán, para efectuar el traslado al Castillo. Con ese fin, regresan al palacio y se apoderan de una avioneta.<sup>30</sup> Sophie pilotea el aparato y, para encontrar el rumbo, usa —a sugerencia de Howl— un *auxiliar mágico*: el anillo que le regaló Calcifer, el demonio del fuego. Durante las peripeyas del traslado para regresar al castillo, se entrevé nuevamente que quien los acompaña es nada menos que ¡la Bruja Calamidad!

Una vez llegados a destino, Markl saluda con alegría el retorno de la joven. Por su parte, Calamidad se instala tranquilamente, atendida por Sophie con cortesía pero también con cierto afecto, aunque no deja de

<sup>30</sup> De acuerdo con información obtenida en Wikipedia *Howl no Ugoku Shiro*, [http://es.wikipedia.org/wiki/Howl\\_no\\_Ugoku\\_Shiro](http://es.wikipedia.org/wiki/Howl_no_Ugoku_Shiro), Miyasaki se inspiró en las *aéroclettes*, diseñadas por el artista francés Albert Robida en 1901 [fecha de consulta: 28 de agosto de 2013].



Figura 29. Howl y Sophie en el agua.



Figura 30. Howl, Sophie y Calamidad en el agua.

recordarle su responsabilidad por haberla transformado en anciana. Para el caso, Sophie se desempeña para con la Bruja como su *ayudante*. No hay que olvidar que, además de ser muy buena persona, sabe que Calamidad es la mamá de Howl. Pero él lo ignora y se enoja en forma excesiva por su presencia. Aparentemente esa es la razón por la que el muchacho decide regalarle a Sophie una casita, que hace aparecer de la nada: no fuera a resultar que Mme. Sulimán, su *oponente*, llegara de improviso y se encontrara con Calamidad, establecida en el Castillo.

Antes de ese cambio, ambos hicieron un largo paseo, durante el cual intercambiaron palabras de mutuo afecto. Paseo revelador, por consiguiente, de que él también ama a la joven. Por fin, la traslada a la casita donde —para sorpresa del espectador—, ya la estaban esperando Markl, la Bruja y ¡el perrito! A todo esto, se suceden bombardeos y nuevas escenas de guerra, pero Calamidad no se inmuta y sigue fumando su cigarro, con la misma tranquilidad con que antes lo hacía.

De nueva cuenta en el castillo, continúa el bombardeo que causa su casi total destrucción aunque, al respecto, también se enlaza el factor de

que Sophie ha apagado el fuego que ardía en la chimenea. Acción que lleva a cabo para recuperar el corazón de Howl, que allí había ido a parar. Es de notar, en las escenas correspondientes a toda esta última parte, que Sophie ha recuperado definitivamente su apariencia juvenil. El final de sus desvelos ocurre cuando logra salvar a Howl, con la inapreciable ayuda de Calamidad. Ésta, conmovida por las demostraciones de afecto que la joven le manifiesta, le indicó los pasos a seguir para volver a la vida al muchacho: *ayudante* pues, muy positiva, tanto del *sujeto* (Sophie) como del *destinatario* (Howl) del amor de Sophie. Con lo cual, Calamidad pasó de ser *oponente*, actante en el que apareció al iniciar sus acciones, al de *ayudante* de ambos.

Para sintetizar, las categorías actanciales por las que ha transitado Sophie fueron muy variadas: así, aunque su papel principal ha sido el de *sujeto*, la historia la remite también, en ocasiones, al de *destinataria*, *ayudante* y hasta a la de *destinador*. Su *objeto* (del deseo) sin embargo, aunque con ligeras variantes, ha permanecido en el amor que siente por Howl.

### Otros personajes

El acercamiento que a continuación emprendemos tiene como objeto dos personajes, de los siete que aparecen en la categoría de criaturas y elementos mágicos, enlistados en páginas anteriores. El que la encabeza, es decir, el castillo caminante de Howl, ya ha sido tratado juntamente con Sophie por considerar que ambos son coprotagonistas del *anime*. Por lo tanto, en esta sección, el tratamiento particular se remite sólo a Howl y al demonio Calcifer. En relación con estos personajes, también acudimos a poner de relieve la función de sus acciones y el lugar que ocupan en el modelo de actantes, dadas las interrelaciones que establecen.

#### *Howl*

No sólo por ser el propietario del castillo, Howl se inscribe entre las criaturas mágicas sino que lo es tanto por buena parte de sus acciones como por lo que de él dan cuenta otros personajes. Entre los rasgos que lo distinguen hay que mencionar que su pelo es inicialmente rubio; el tipo de corte y peinado, así como el de su vestimenta —a diferencia del de los restantes personajes—, se asemeja al de los príncipes de épocas

pasadas, como por ejemplo, el de los nobles del siglo XVII europeo, aunque su estilo es, ciertamente, un tanto negligente. Desde otro punto de vista, los rasgos de su carácter poco o nada tienen que ver con el hecho de ser mago: por ejemplo, tener debilidad por las chicas lindas o, en ocasiones, exhibir cierto infantilismo.

Hay detalles que hablan no sólo de la atención que pone en su cuidado personal, sino también de sus caprichos. Sophie, como se recordará, una vez instalada en el castillo, se había hecho cargo de la limpieza y también de ir al mercado. Los actantes por los que transitó fueron ambivalentes: no sólo *sujeto* sino también *ayudante*. Un día, al regresar de hacer las compras en el mercado, encuentra a Howl muy enojado con ella. Según él, por su culpa, se ha equivocado de tintura para el pelo y, en lugar de teñirse de rubio (como siempre lo usaba), se ha teñido de ¡negro! Y hace un gran berrinche. Ha considerado a Sophie como causante de un *daño*, los cuales, en términos de Propp, siempre son originados por un *antagonista*. Y bien sabemos que la joven está lejos de serlo. Tal parece una discusión trivial, iniciada por alguien que empieza a enamorarse.



Figura 31. Howl con el pelo rubio.



Figura 29. Howl con el pelo negro.

En las escenas correspondientes a esa secuencia, primero el espectador lo verá con su pelo todo rojo, por estar cubierto con la tintura pero, de ahí en adelante, aparecerá con el pelo negro. De nada valen las sugerencias de Sophie para *reparar el daño*, al aconsejarle que se vuelva a teñir, pues sigue muy enojado con ella.

En los dos planos insertos a continuación, se puede observar el antes y el después de la acción anterior: en el primero, el rostro de Howl está enmarcado por su pelo rubio; en el segundo —por ejemplo éste que lo representa dormido— con el pelo negro y desordenado. Como en ambos casos se trata de planos cercanos y, además, ya que el *anime* es a color, se pueden apreciar con toda nitidez esos cambios del pelo de Howl, de rubio a negro. Aunque el último más debido a su propio error y distracción, que a acciones de Sophie.

Pero dejemos este suceso de lado para abocarnos a sus virtudes de mago. Es capaz de caminar por el aire y así se lo vio actuar cuando, para huir de unos monstruos que los perseguían, se desplaza en ese medio llevando consigo a Sophie, caso en el que Howl asumió el papel de *sujeto* y ella el de *destinataria*. Ese episodio es el que dio lugar a la acción por la cual la Bruja del Páramo o Calamidad, creyéndolos muy íntimos, hubiera actuado en contra de Sophie, de resultas de lo cual la joven fue transformada en anciana.

En varias oportunidades, Howl desempeña la función de *transfiguración* pues, envuelto en plumas y volando, parte de su castillo (*partida*), aunque siempre regresa (*regreso*). En ocasiones, multitud de pájaros lo siguen. En los regresos, mediante una combinatoria de planos de gran fantasía se lo ve despojándose de las plumas mediante algunas sacudidas, hasta quedar como ser humano normal. En términos de las funciones del relato de Propp, se especifica *partida* (del héroe, el príncipe, etc.), y otra función es *regreso*. Desde nuestro punto de vista, la mayoría de las funciones establecidas por dicho autor se aparean.<sup>31</sup>

Sin embargo, todo parece indicar que el muchacho, si bien cuenta con habilidades mágicas, éstas son de poca monta. Las partidas y los regresos no señalan ningún fin mágico específico, excepto mostrar que es capaz de

<sup>31</sup> En nuestro artículo “Mensajes retóricos: los estereotipos dominantes” (1980) señalamos que las funciones determinadas por Propp podían sistematizarse mejor al considerar que la mayoría, si no todas, se apareaban. Por ejemplo, entre otras, la función *transgresión* siempre debe estar precedida por la función *prohibición*; del mismo modo *partida* se aparea con *regreso* ya que de no ser así, cambia por completo el rumbo de la acción.

ir de un lado a otro por los aires. Lo que sí hay que destacar son las imágenes y el montaje de los planos relativos a sus regresos, por la fantasía y creatividad puestas en juego.

En otro orden de ideas, Howl manifiesta en repetidas ocasiones el temor que siente por la Bruja Calamidad y sus acciones. Pero también lo asusta tener que enfrentar como visitante a su antigua maestra Mme. Sulimán y al mismo rey. Tanto es así que le pide a Sophie reemplazarlo en esa *tarea difícil o prueba*, a lo que ella, como vimos, accede. Quizá la confianza que él le demuestra deriva del amor con el que empieza a corresponderla. Dada la aceptación de Sophie, ella pasó a ser, momentáneamente, su *ayudante*.

Gracias a esa visita, el espectador cuenta con más información acerca de su —hasta cierto punto— mediocre condición de mago, pues Mme. Sulimán le informa a Sophie que el joven fue el último aprendiz de brujo que aceptó. Y, más aún: ella “abandonó la preparación que le impartía por temor a que usara la magia de forma egoísta y terminara por parecerse a la Bruja Calamidad”. ¿Brujo a medias?

Cerca del término de la entrevista, cuando Sulimán ya había manifestado a la joven sus condiciones para perdonarlo, Howl se presenta de modo inesperado y, desafiante, le responde que él no irá a la guerra en la que el rey se ha embarcado. Para el caso, la reina ha asumido el papel de *destinador*, Howl el de *sujeto* y Sophie continúa como su *ayudante*.

La entrevista acaba entonces con una buena señal respecto de su carácter, pero da lugar al deambular forzoso por el agua, tanto de los enamorados como de la Bruja Calamidad. Y, posteriormente, al robo de la avioneta para trasladarse de nueva cuenta al castillo, asuntos que ya hemos considerado en el tratamiento de Sophie, la protagonista. Desplazamientos que, no por obligados, dejan de tener su lado romántico.

Una vez de regreso en el castillo, donde también se ha instalado Calamidad, Howl teme que Mme. Sulimán, su *oponente*, se entere de esa presencia, por lo que toma la decisión de que todos se trasladen a una casita: sitio que hace aparecer mediante unos pases mágicos. Con anterioridad se dice en el filme que él la usaba como estudio privado, pero esa circunstancia parece estar fuera de toda lógica: si acaba de hacerla aparecer, cómo podía emplearla antes como estudio privado. No olvidemos, sin embargo, que la magia está por encima de la lógica.

Antes de la instalación de Sophie en su nueva morada, ambos hicieron un paseo, muy romántico por cierto. Para entonces, no cabe duda de que Howl está muy enamorado de Sophie. Y es durante ese paseo cuando se

inicia el primero de una serie de recios bombardeos, los cuales alcanzarán, posteriormente, todos los lugares donde han estado o están los personajes.

Ya en la casita, continúan los bombardeos. Hasta que, por fin, Howl la rescata de ese lugar, de nueva cuenta en la figura del pájaro en que solía transformarse. A raíz de ese acontecimiento inesperado (aunque呈entido, a raíz de los múltiples signos, primero, del desencadenamiento de la guerra y, en ese punto, de que ya ha arreciado), la acción se traslada de nueva cuenta al castillo.

Pero en éste la situación no es mejor. Los bombardeos lo están destruyendo. Todo se cimbra. Calcifer no logra reconstruirlo pues está semiapagado, y la madera que Sophie le añade no sirve de mucho, porque está muy húmeda. Para reavivarlo, transformada ahora en *ayudante* de Calcifer, corta su larga trenza y la arroja a las llamas moribundas. Pero la destrucción no sólo continúa sino que se acelera, por la cual la joven abandona el castillo junto con Calamidad y Markl.

Por su parte, Howl, quien llega de una de sus escapadas, allí los encuentra. Durante la salida, también sufrió por los bombardeos y la sucesión de incendios que provocaban. A tal grado llegó su padecimiento, que no lograba despojarse de las plumas y Sophie, solícita, tuvo que ayudarlo. Termina así, medio inconsciente, tendido en una plataforma al aire libre. Los desvelos de la jovencita por reanimarlo resultan infructuosos pues, según parece, alguien ha robado su corazón o, tal vez, lo ha perdido.

Calamidad, conmovida por el afecto que la joven le demuestra, le indica qué debe hacer para volverlo a la vida. Ante todo tiene que recuperar su corazón. Sophie lo encuentra pero lo deja con Calcifer, quien lo sostendrá mientras. Sin embargo, en la gran confusión de los bombardeos que se suceden y la destrucción que ocasionan, lo olvida. Hasta que, por fin, la Bruja del Páramo o Calamidad le recuerda que Calcifer es quien lo guarda y, por lo tanto, para recuperarlo se hace necesario apagar el fuego que arde en la chimenea.

La joven, que regresa a la condición de *sujeto* y *destinador* al mismo tiempo, le arroja agua... y logra apagarlo pero, con esa acción, el castillo comienza su destrucción final, ahora, por completo. Sin embargo, surge una duda, ¿ese desastre dependió de Calcifer al ser apagado?, ¿o fueron las bombas que arrojaron los aviones? Al parecer, ambos factores comparten la responsabilidad. Ya sea por una u otra razón, el corazón de Howl es recuperado y con ello él vuelve a la vida. Durante las últimas escenas que hemos puntualizado aproximativamente, el perrito de Sulimán deambu-

laba en medio de las ruinas, siempre siguiendo a Sophie, lo que explica el mote que recibe de Sulimán en la secuencia final. Entretanto, el castillo continúa su destrucción. Por ese motivo, todos terminan por refugiarse en una plataforma, impulsada por Nabo, el espantapájaros.

Howl yace en ella aunque, poco a poco, comienza a revivir, después de que Sophie le ha devuelto su corazón. En tales circunstancias, aparece un príncipe —supuestamente de un reino vecino— pero que no es otro que Nabo, el otrora espantapájaros, y a éste se dirige Calamidad pidiéndole que acabe la guerra. Como vemos la Bruja, que comenzó como *oponente* de Howl y de la misma Sophie, no sólo ha asumido plenamente el papel de *ayudante* de todos, sino despunta como *destinador*, pues fue ella quien indicó a Sophie los pasos que debía seguir para volver a la vida al muchacho.

En cuanto a éste, si bien en varias ocasiones aparece como *sujeto* de algunas acciones, su papel actancial dominante es ser *destinatario* del amor de Sophie, amor que, poco a poco, él ha correspondido. Dicho lo cual no hay que olvidar, sin embargo que, en relación con Calamidad, él se comportó, hasta bien avanzada la acción, como *oponente*.

### *Calcifer, el demonio del fuego*

Así como en muchas culturas primitivas o populares, el fuego juega un papel destacado en la historia de este filme. Las representaciones que de él se hicieron oscilan entre parecer un simple fuego, ya sea ardiendo en la chimenea o, pequeño, en la mano de Sophie. En ocasiones, cuando se lo ve ardiendo solito en la chimenea o platicando con la joven, exhibe grandes ojos y una boca por la que habla, y no poco.

De acudir de nueva cuenta a las funciones del cuento, determinadas por Propp, puede considerarse como un *auxiliar mágico*, tanto respecto de Sophie como del castillo y del propio Howl. De considerar, en cambio, el modelo de actantes de Greimas, se ubica en la categoría de *ayudante del sujeto* que es Sophie y, hasta cierto punto, también lo fue del propio Howl.

Las acciones de ciertos personajes son muy determinantes de las de Calcifer. La joven, por ejemplo, durante sus primeros días de estancia en el castillo, reavivó su fuego en la chimenea y, con este acto, le dio nueva vida, al tiempo que hizo cierta amistad con él. Pero, desde otro punto de vista, también es *destinador*, aunque involuntario, pues de apagarse su llama, el castillo se destruirá, como efectivamente ocurrió.

Resumiendo, Calcifer, en tanto *ayudante* o *auxiliar mágico*, destaca por las siguientes acciones: 1) haber regalado a Sophie un anillo mágico, que permitirá a la joven sortear la dificultad de encontrar el rumbo para dirigirse al castillo, cuando pilotea la avioneta —sin embargo, el espectador nunca antes supo, ni vio la entrega de ese regalo, pero se entera y lo ve en un dedo de la joven, cuando Howl, ante la necesidad, se lo recuerda en la avioneta—; 2) proteger entre sus llamas el corazón del muchacho, aunque lo hace en demasiá pues, al negarse a devolverlo, la joven se ve en la necesidad de apagarlo. Acción que pone de relieve su paso para constituirse en *destinador*. En cuanto tal (aunque involuntario), responsable de la destrucción total del castillo.

Veamos dos planos (figuras 33 y 34), centralizados en Calcifer y considerados entre los muy abundantes que el filme muestra, ya que hay diferentes acercamientos a este personaje. En el primero, se ve enorme y, al parecer, asustado porque, después que haber sido trasladado de la chimenea a la estufa, se le acerca un gran sartén, donde Sophie intenta freír unos huevos para el desayuno, y se niega porque, para esos fines, sólo acepta que sea Howl quien lo maneje.



Figura 33. Calcifer con ojos y boca.



Figura 34. Calcifer ardiendo en la chimenea.

El segundo lo muestra ardiendo simplemente en la chimenea y frente a él es donde, en varias oportunidades, Sophie se sienta, próxima al calor, y trata de consolarse por las reiteradas ausencias de Howl.

### El final de la historia

No se puede concluir este acercamiento analítico en torno a la función de las acciones y la determinación de los actantes, por los que transitan los personajes elegidos, sin aludir al final de *El increíble castillo vagabundo*. Dos escenas constituyen la secuencia final: en la primera, Mme. Sulimán habla con el perrito —a quien llama “pequeño traidor”—, a través de la mágica bola de cristal, pero destaca, especialmente, su decisión de terminar con la guerra y volver, por consiguiente, a la paz. En la segunda, Sophie besa a Calcifer quien reposa, chiquito pero feliz, en su mano. El castillo pasa. Los enamorados se besan.

### Localizaciones espaciotemporales del filme

Por último, como ya dijimos al comenzar el capítulo, es necesario recuperar, en la medida de lo posible, la ubicación de la historia que el filme narra. Un recurso para llevar a cabo tal acercamiento es poner de relieve las “localizaciones espaciotemporales”. Si bien para el *anime* película, *El increíble castillo vagabundo*, habíamos determinado con certeza su categorización de género en la fantasía, no por ello está exento de abundar en esas pautas.

Para realizar tal aproximación, así sea de manera parcial, hemos de abocarnos primero a las localizaciones geográficas de los emplazamientos y las características físicas de los personajes, ya que ambas permiten la ubicación en el ámbito espacial; por su parte, la observación de las formas de vestir y su estilo, remiten a la época. Por lo que concierne a Howl, destacar sus infracciones a ese último respecto es útil, entre otras cosas, para poner de manifiesto los rasgos especiales que lo distinguen.

Ambos tipos de localizaciones posibilitan en líneas generales la ubicación espacial y temporal no sólo de la historia sino de la guerra, asunto que recorre todo el filme. La acción se desarrolla en Europa, y de esto dan cuenta los personajes, pues todos presentan rasgos físicos occidentales

y, por otra parte, las características geográficas de los territorios abarcados. Desde otro punto de vista, atender al tipo de vestimenta pone de relieve la época, a excepción de Howl. Por consiguiente, con esas localizaciones es posible, como ya dijimos, situar la guerra espacial y temporalmente.

De acuerdo con la información del sitio web *Howl no Ugoku Shiro*, sitio del increíble castillo vagabundo, del mismo modo que en la novela *Howl's Moving Castle* de Diana Wynne Jones, adaptada por Hayao Miyazaki para realizar este filme, la historia tiene lugar en Europa. Pero en el filme se alude a dos naciones, Francia y Suiza, ambas diferentes de la única de la novela. Concretamente, una parte de la acción transcurre en la región francesa de Alsacia (territorio reiteradamente disputado entre Francia y Alemania, tanto en la Primera como en la Segunda Guerra Mundial). La ciudad donde vivía Sophie ha sido identificada con Colmar (capital histórica de la Alta Alsacia, en Francia). En cambio, los amplios espacios verdes, circundados de altas montañas, páramo donde aparece el castillo (véase en páginas anteriores la descripción de planos del castillo), y que la joven recorría con frecuencia, se inspira en los Alpes Lepontinos, situados en Suiza, específicamente en los cantones de Valais, Tesino y Grisones (*cf. Howl no Ugoku Shiro*). Cabe observar que la distancia que media entre ambas regiones es imposible de recorrer en corto tiempo y, menos aún, a pie, como aparenta hacerlo la joven, de no mediar, claro está, la fantasía puesta en juego.

En el filme no se dice explícitamente que se trata de Colmar, pero Miyazaki ha declarado inspirarse en ella con ese propósito. Gracias a ese dato, la identificación de planos, con algunas de sus características importantes, se ha facilitado. Hemos podido reconocer varios de sus aspectos, principalmente en la secuencia inicial y en las dos primeras del desarrollo. Sin embargo, en otras secuencias también pueden hallarse algunos otros rasgos atribuibles a Colmar, pero no contamos con elementos suficientes como para comprobarlo.

Mediante *travellings*<sup>32</sup> verticales y descendentes, se aprecia que Colmar es una ciudad cuyas casas, con picudos techos de tejas son, por lo general, de dos pisos y bastante antiguas. Sus fachadas ostentan la típica ornamentación alsaciana de paredes atravesadas por listones de madera,

<sup>32</sup> El *travelling* es un recurso que consiste en mover la cámara continuamente de adelante hacia atrás o viceversa, o de arriba hacia abajo, así como a la inversa, entre otras posiciones. En el caso de ser su aplicación en un *anime*, como en éste, imaginemos la cantidad de dibujos necesarios para lograr imitar esos movimientos continuos.

a su vez las ventanas de los pisos superiores tienen balcones, también de madera y ornamentados. Cuando por fin el *travelling* desciende hasta las calles, se ve que éstas son estrechas y empedradas, como sin duda son la mayoría. Aunque tal condición no es obstáculo para que circulen tranvías, como más adelante se verá. Este medio de transporte citadino es el que la protagonista utilizó para acortar el recorrido hasta el lugar donde trabajaba su hermana.

Así, en la secuencia inicial se ubicó al espectador primero en la ciudad y, después de una rápida mirada a sus calles, la animación se focaliza en la entrada del taller de confección de sombreros y se entra en él. Ya dentro, irrumpen dos planos cercanos —concebidos desde diferentes ángulos— con un tren cuya locomotora arroja espeso humo negro. Tren que la joven ve pasar, supuestamente, mientras mira desde una de las ventanas del taller. Los planos respectivos lo muestran en el tramo en que atraviesa la ciudad, hasta que acaba por detenerse en la estación. Se trata de un modelo anticuado para hoy, y muy propio, en cambio, de cómo eran en las primeras décadas del siglo XX. Máquina de vapor, alimentada por fuego de carbón y que arroja, por ende, espeso humo negro al estar en movimiento. En circunstancias similares, es decir, con Sophie mirando desde una ventana, pero en ese caso del castillo, también aparenta observar el paso de un tren.

Otra oportunidad de ver la ciudad con sus casas y calles es en la primera secuencia del desarrollo, cuando Sophie, después de aparecerse del tranvía, es rescatada por Howl del acoso de unos soldados que la importunaban. Rescate que prosigue por el aire, pues unos monstruos negruzcos y de lábiles formas los persiguen. Finalmente la deja, sana y salva, en el balcón de un primer piso de una de las antiguas casas de las estrechas callejuelas empedradas.

Mucho después la joven, ya instalada en el castillo, decide un día salir con Markl para ir al mercado. Juntos hacen rápidamente el recorrido desde el páramo hasta la ciudad. En ésta, no sólo van al mercado sino también observan el puerto. Y, en efecto, de acuerdo con la información recogida, esto es posible pues en Colmar existe un puerto de río. Ahora bien, no sabemos si buques de gran calado como los que muestra el plano alusivo, podrían atracar ahí. Y, a ese respecto, dudamos de tal posibilidad.

Tampoco estamos en condiciones de afirmar que el bellísimo y enorme parque y las grandes avenidas por las que transita Sophie —cuando se dirige al palacio para entrevistarse con Mme. Sulimán—, formen parte efectivamente de Colmar.

Ya puntualizadas algunas observaciones en torno a la ciudad, que hablan de la localización espacial, también el filme ha hecho posible proporcionar otras, relativas a la época: tanto por ese tren que Sophie ve pasar desde una ventana de la sombrerería, como por las características del tranvía que tomó para dirigirse a la casa de su hermana Lettie. Trayecto que permitió además insistir en características de la ciudad de Colmar.

Respecto del sentido de época, no sólo dan cuenta los medios de transporte (tren y tranvía), por sus especiales características, sino de manera fundamental, la vestimenta. Tanto en su trabajo como cuando sale a caminar, Sophie viste a la manera de las jóvenes humildes de principios de la década de 1920. Falda bastante larga, casi a la altura del tobillo y delantal, si está en el lugar de trabajo. Delantal que se quita cuando sale, ocasión en la que agrega un sencillo sombrero. Las personas con las que se cruza por las calles o en el tranvía, portan ropas similares. Es decir, más que de lujo se trata de sencillos atuendos femeninos o masculinos, dependiendo del sexo de su portador.

Igualmente indicativo de época, pero diferente del caso anterior por la supuesta pertenencia a otra clase social, es lo que viste la Bruja del Páramo o Calamidad. Por ejemplo, en su visita a la sombrerería, donde se hizo pasar por clienta, su ropa es larga y pretendidamente elegante. Luce, además, un gran sombrero con muchos adornos. Ambos atuendos, muy propios de la moda entre señoras de clase acomodada. En otros planos, en los que sólo se la ve por la ventanita de su palanquín —cuando se dirige al palacio para pedir audiencia con Mme. Sulimán—, aparte de lo fea que es, otra vez llama la atención su gran sombrero. Por fin, al descender del vehículo, también es de notar la ropa que usa. La exuberancia, por no decir vulgaridad en la forma de vestir de este personaje, contrastan con la elegantísima sobriedad de Mme. Sulimán.

Sin embargo, en cuestión de vestimenta, hay una excepción. Howl viste como si fuera un príncipe del siglo XVII. Su ropa y peinado son por completo de otra época, aunque el estilo, en uno y otro caso, es bastante descuidado. Detalle que puede verse como muy a tono con la moda actual entre los jóvenes. Con la vestimenta de épocas pasadas, en cambio, tal vez Miyazaki pretendió dar cuenta no sólo del carácter mágico del personaje, sino de su condición de dueño de un antiguo castillo y, de paso, acentuar las características del género fantasía, en las que el filme se inscribe.

Hasta ahora pusimos de relieve localizaciones espaciales, mediante la referencia a los lugares: la Alta Alsacia con su capital histórica, Colmar, y

los Alpes Lepontinos, ambos europeos, donde se situa la acción. También consideramos lo relativo a la ubicación temporal al destacar características de los medios de transporte (tren, tranvía) y la moda en el vestir (con la única excepción de Howl). Unas y otras, conducen a establecer que la guerra —uno de los grandes temas del *anime*— corresponde a la Primera Guerra Mundial, que tuvo lugar en Europa entre 1914 y 1918.

El filme proporciona varias referencias a la guerra. Una muy directa es el pedido de la reina Sulimán a Howl, para que se incorpore a las fuerzas armadas y, de ese modo, ayudar al reino. Pedido que él rechaza. Durante esa entrevista, el espectador puede ver en segundos planos la presencia agitada de soldados en el palacio, militares que, a todas luces, están ocupados en preparativos bélicos. Poco después, durante la conversación en privado que Sophie y Howl sostienen, ambos manifiestan, de diferentes maneras, su pacifismo.

Otras referencias representan solamente indicios. En escenas previas a la entrevista con Sulimán como, por ejemplo, en la última de la primera secuencia del desarrollo, se pasean soldados —reconocibles por los uniformes que usan—. Motivo por el cual Howl rescató a Sophie precisamente de esos soldados de licencia que la importunaban.

También entre los indicios sorprende ver, hacia el final de la secuencia inicial, extraños aviones que atraviesan el cielo, aviones que, en lo sucesivo, dejarán de ser indicios para transformarse en signos concretos de amenaza y destrucción.

Se trata de enormes aviones, con la forma de grandes y semiovaladas fortalezas volantes, con muchas y pequeñas ventanillas y ¡alitas! en sus costados. Su diseño, concebido por Hayao Miyazaki, se asemeja bastante, a excepción de las alitas y de alguno que otro detalle, al del tan famoso dirigible alemán *Graf Zeppelin*.<sup>33</sup> La joven los vuelve a ver y, nosotros espectadores, también, en la primera secuencia del desarrollo, cuando ella se dirige en tranvía para visitar a su hermana. Hasta ahí constituyen, otra vez, una amenaza.

Sin embargo, a partir de la quinta secuencia, la amenaza se concreta cuando no sólo sobrevuelan, sino que arrojan bombas que originan

<sup>33</sup> El *Graf Zeppelin*, producto de la industria alemana, medía 237 metros de largo y tenía 110 500 metros cúbicos de volumen. Se trató de una aeronave comercial y fue considerado el más perfecto de los grandes dirigibles. Se empleó entre 1928 y 1939 para fines comerciales, aunque en 1929 voló alrededor del mundo, para demostrar su gran capacidad.

terribles incendios. Y, así seguirán obrando en las siguientes apariciones.<sup>34</sup> En síntesis, en siete secuencias del desarrollo se ven los aviones pero, en cinco, no sólo su paso sino también los bombardeos. En una ocasión, en cambio, sus acciones, con las destrucciones consiguientes, son referidas.

Por fin, en la decimoséptima secuencia, los bombardeos alcanzan el castillo y son los causantes de su destrucción. Aunque, en la mezcla de realidad y fantasía, la responsabilidad final se atribuye a Sophie quien, para rescatar el corazón de Howl de entre las llamas, le arrojó un balde de agua a Calcifer. Acción que lleva a cabo, a pesar de saber (como también lo sabe el espectador) que, de apagarse la llama, el castillo se destruirá.

De entre las localizaciones temporales, tanto la que concierne a la vestimenta de Howl, considerada en páginas anteriores, como la relativa a los bombarderos, son las únicas infracciones intencionadas, de seguro, con la época en que el filme se sitúa y que proporcionan muchos y variados indicios. Época que corresponde a la década de 1910, durante la cual ocurrió la Primera Guerra Mundial.

Como se recordará, Howl viste como un noble del siglo XVII y ni aviones y menos bombarderos existían todavía durante el transcurso de esa guerra en la que el filme se sitúa. Tales referencias, por consiguiente, forman parte de lo que llamamos fuera de época. Las grandes destrucciones, que sí las hubo e intensas, durante el transcurso de tal conflagración, las provocaron, sobre todo, los fuegos de artillería pesada a los que fueron sometidos diferentes territorios.

Y, para terminar...

En conversaciones con adultos, a propósito de *El increíble castillo vagabundo*, oímos reiteradamente no sólo la alabanza, sino la observación de que se trata de un filme “difícil” o muy complicado y, en verdad, les asiste un

<sup>34</sup> Proporcionamos a continuación el conjunto del paso de esos aviones con la reiteración de sus bombardeos. En la secuencia decimocuarta tiene lugar otro ataque aéreo, que se reanuda en la siguiente, es decir, en la decimoquinta. En ésta, no sólo arrojan bombas, sino también bichos y víboras. Ese recio bombardeo tomó desprevenido a Howl, quien en ese momento disfrutaba de una de sus tantas escapadas. Y esa fue, aparentemente, la razón por la cual al llegar de regreso, está bastante maltrecho, sobre todo porque, al parecer, está muy asustado. En la decimosexta secuencia continúan arrojando bombas pero esta vez sobre Colmar. Por referencia de Markl, Sophie se entera de que, a causa de ese bombardeo, su tienda de sombreros quedó destruida.

poco de razón. Si así resulta para muchos, y no sólo entre adultos, es porque se espera de él una linealidad que no tiene, es decir, que se asemejara, en cierto modo, a las animaciones de antaño. Pero este extenso *anime* de casi dos horas es deudor de una gran fracturación.

Por un lado, la historia narrada se acerca a una historia-palimpsesto, sin serlo completamente. En su caso, la ruptura de la linealidad se manifiesta por el manejo de varios nudos dramáticos. Por otro, los personajes transitan por muy diferentes vicisitudes que dan lugar a una tipología actancial cambiante y compleja. A nuestro juicio, ambas características sustentan o sintetizan su inscripción posmoderna.

Con el propósito de exhibir los rasgos indicativos de la fracturación, empezamos por señalar el paso de los personajes por diferentes categorías actanciales, lo cual significa modificaciones sustanciales, no sólo relativas a aquellos sino al rumbo mismo de la acción. En un segundo momento tendremos en cuenta, no precisamente diferentes historias, sino el manejo de más de un nudo dramático. A partir de éste, es posible retomar lo que acentúa su fracturación, al conferirle una temporalidad sesgada y fracturada. Retomando a Salman Rushdie podemos casi afirmar: “Todas las historias —afirma como autor intruso— están habitadas por los fantasmas de las historias que hubieran podido ser” (Rushdie *apud* Brooke-Rose, 1995: 135).

### *Personajes y tipología actancial*

Como se pudo observar en el acercamiento analítico a ciertos personajes del filme, al mismo tiempo que eran ubicados en sus acciones y las que recibían de otros, se puso de manifiesto su tránsito por diferentes tipos actanciales. Al aplicar el modelo de Greimas, observamos que ninguno permanece en uno y, muy pocos, sólo en dos. Transitan por varios, aunque el mínimo, como ocurre con algunos es, efectivamente, de dos. Este fenómeno indica la existencia reiterada de rupturas de la linealidad de sus acciones y en las que reciben de otros. Procederemos, por consiguiente, a la revisión las categorías actanciales en las que aparecen.

Sophie, coprotagonista de la historia junto con el castillo, es quien se desempeña con mayor consistencia como *sujeto* y, en cuanto tal, tiene como *objeto* alcanzar el amor de Howl. Aunque éste es su papel preponderante, no deja de transitar por otros, como el de *ayudante* que, para el

caso, y en varias oportunidades, lo es del propio Howl; luego de Calcifer cuando, al avivar su llama, le da nueva vida y, por fin, también responde a ese actante respecto de Calamidad. De manera importante es, asimismo, *destinataria*: primero, del daño que le ocasionó la Bruja al transformarla en anciana; actante al que retorna respecto de Mme. Sulimán. Por fin, llega a constituirse en *destinador* pues, al apagar el fuego para salvar a Howl, se cumple la profecía de que, apagado, el castillo se destruiría. Si para Sophie trazáramos el esquema de sus relaciones actanciales, Calamidad debería ubicarse a su respecto como *oponente* pero también como *ayudante*.

De referirnos a Howl, este personaje también transita por numerosos actantes. Como *sujeto* pretendió ser un conquistador de chicas o así lo indicaba su fama, lo es cuando pide a Sophie que lo reemplace en tareas difíciles (visitar a Sulimán) o al decidir el traslado a la casita que hizo aparecer *ex profeso*. En un principio, es *destinatario* del amor de Sophie y, asimismo, de la animadversión de Mme. Sulimán, su *oponente*. A su vez, él mismo funcionó como *oponente* de Calamidad. Cuando por fin corresponde al amor de Sophie, es interesante notar que ambos se constituyen en *sujetos* y *destinatarios* de ese amor. Observación que también cabe para Sophie.

Para terminar con esta suerte de revista de los actantes, por los que transitan ciertos personajes, sólo nos referiremos a otros dos, ya que son casos interesantes. Así, damos paso a una breve mención de aquellos por los que pasan Calcifer y Mme. Sulimán.

El primero, Calcifer, no sólo se constituyó en *ayudante* de Sophie y del propio Howl, sino en cierta medida también del castillo. Pero, respecto de este último, pasa a ser también *destinador* (involuntario)<sup>35</sup> pues, de apagarse su llama, el castillo quedará en ruinas, como efectivamente ocurre.

Mme. Sulimán, durante la entrevista que sostiene con Sophie, se mantiene como *sujeto*, en tanto que la joven permanece como *destinataria* de sus particulares puntos de vista y quejas respecto de Howl. Sin embargo, cuando explicita su condición para perdonarlo, pretende transformarse en *destinador* (aunque fracasado).

<sup>35</sup> Para el caso hemos añadido entre paréntesis la indicación de involuntario, pues la función de dicho actante no depende de la voluntad de Calcifer. Renglones más abajo, acotamos también respecto de ese mismo actante, esta vez ejercido por Mme. Sulimán, el término de “fracasado” pues ella no logró su propósito.

### *Nudos dramáticos y desenlaces*

Aristóteles, el gran pensador y filósofo griego del siglo IV a.C. al estudiar, en la *Poética*, la tragedia (género teatral de su época), estableció que las obras dramáticas se centraban en torno a un nudo dramático. Nudo que, a su vez, suele conllevar una presentación, mediante la cual se proporcionan las condiciones de aquél. Una vez instituido, se trabaja en el desenlace. De ahí en adelante, y durante siglos, esa fue la norma rectora para las obras dramáticas, teatrales o no. Durante la modernidad, tal principio aristotélico fue acuciosamente observado; en cambio, en la posmodernidad, innumerables obras dramáticas lo alteran. En novelas, cuentos, obras teatrales y filmes de nuestra época se observa su alteración y *El increíble castillo vagabundo* no escapa a la regla. Hay que apuntar que no sólo tal principio aristotélico fue alterado en la posmodernidad, sino también su correspondiente, es decir, el que reclamaba respetar las unidades de tiempo, lugar y acción (asunto del que no nos ocuparemos aquí).

El seguimiento de las acciones de los personajes de *El increíble castillo vagabundo* nos permitió determinar que dicho filme gira en torno de tres nudos dramáticos. El primero corresponde a la transformación de Sophie en anciana, por la aplicación de artes mágicas de la Bruja Calamidad. En el segundo, destaca la intensificación de la guerra con la destrucción del castillo. El tercero y último, muy vinculado con el anterior, se centra en Howl y en las acciones para volverlo a la vida.

Pasamos a continuación a describirlos y, va de suyo, que pondremos de relieve la relación de los nudos dramáticos con sus presentaciones y desenlaces:

- a) Primer nudo dramático: en la segunda secuencia del desarrollo, Sophie es transformada en anciana por la Bruja Calamidad, hecho que conforma el primer nudo dramático. No tuvo una presentación propiamente dicha, sino una suerte de justificación posterior. El tercer momento —el que constituye el desenlace— destaca por su ambigüedad. Sophie, una vez instalada en el castillo oscila, en varias escenas de diferentes secuencias, de joven a vieja y viceversa. Por fin, en la penúltima y la última secuencias del desarrollo, Sophie conserva definitivamente su apariencia juvenil, es decir, la verdadera. No se puede hablar por lo tanto de que el filme haya presentado un desenlace propiamente dicho, en términos precisos.

- b) Segundo nudo dramático: focalizado en la destrucción del castillo es objeto, a diferencia del anterior, de una extensa presentación, que recorre diferentes secuencias del desarrollo, con la referencia a intensos y reiterados bombardeos que dan cuenta de que la guerra arrecia. A lo que se añade, para rematar, el apagarse del fuego. No contiene un desenlace propiamente dicho, excepto que el castillo queda totalmente en ruinas y los personajes fuera de él.
- c) Tercer nudo dramático: se concentra, curiosamente, cerca del final del desarrollo. Howl ha llegado de su última escapada en las peores condiciones. Después de que Sophie lo alienta para que se despoje de las plumas, yace en la plataforma exterior donde todos se han refugiado. Pero no puede recuperarse porque ha perdido el corazón. Aparentemente, las escenas que se agrupan en esa parte concentran la presentación y el nudo dramático propiamente dicho. El desenlace está lejos, sin embargo, porque todo vuelve a complicarse. Es necesario hallar el corazón de Howl. Por fin, después de mucho buscar, Sophie lo encuentra. Todos siguen en la plataforma donde se habían refugiado, pero se alejan un tanto cuando Sophie se dispone a recolocar el corazón al joven. Se lo pone y el muchacho revive lentamente. Acción que constituye el desenlace correspondiente.

Sin embargo no acaban todavía las peripecias. La plataforma, donde se habían refugiado, se desplaza y cae en un barranco. Mal que bien, sin embargo, se mantiene bastante horizontal, gracias a que Nabo (es decir, el espantapájaros) colabora para que los pasajeros no caigan. Hasta que, por fin, aparece en su verdadera figuración, es decir, en la de príncipe y a él se dirige Calamidad, diciéndole: “Deberías ir a casa y pedirle al rey, tu padre, que cese la guerra”. Palabras con las que se apunta a un posible nuevo desenlace, para el caso, relativo a poner fin a la guerra.

Dedicado íntegramente al estudio de *El increíble castillo vagabundo*, el capítulo final ha dado cuenta con creces de las expectativas puestas en el abordaje del filme, desde un punto de vista analítico. Con ese propósito, se proporcionó en el inicio, tanto la ubicación de la animación como las pautas teórico-metodológicas, consideradas imprescindibles para sustentar el análisis. Ya en materia, se abundó en el tratamiento analítico de los coprotagonistas (el castillo de Howl y Sophie), y luego en el de otros dos personajes (Howl y Calcifer). Los restantes no fueron objeto de consideración particular porque, de una u otra manera, podían incorporarse

a los anteriores. Dicho estudio se sustentó, sobre todo, en la propuesta de Vladimir Propp, en combinación con el modelo de actantes de Algirdas Greimas.

Con otro punto de vista, se completó el análisis mediante la consideración de las localizaciones espaciotemporales, entre otras razones, para situar la guerra, asunto que recorre todo el filme en grado tal que se instituyó en uno de sus temas más importantes. Por último, para sustentar la gran fracturación del filme y, de ahí, su carácter posmoderno, se trazó un itinerario que contempló los cambios en los papeles actanciales de varios personajes, completado, a su vez, por la detección de los diferentes nudos dramáticos y sus desenlaces por los que la historia transita.

## Epílogo

**L**legamos al final del camino que ha permitido la exploración de los diferentes rostros mediáticos que, aunque emparentados, indican el discurso del manga y los numerosos discursos a que da lugar la aplicación de las técnicas *anime*, no sólo por representar diferentes formatos (series, películas y cortometrajes, entre otros) sino también por circular en distintos medios. Estos son los rasgos a tener en cuenta al referirnos a varios discursos *anime* pues, de acuerdo con su concepción y el medio para el cual se destinan, constituye cada uno un discurso diferente. Entre todos, el manga y los *anime* conforman diferentes rostros mediáticos que ejercen y ejercieron una indudable seducción entre los jóvenes de hoy y en los de ayer. Seducción que alcanza también a quienes no tuvieron ocasión en su juventud de disfrutarlos, como es el caso de la autora de este texto. Y para todos, desde luego, con las excepciones del caso.

Pero, ¿qué entender por seducción, en definitiva? De acudir a su significado en el diccionario, la acción de seducir corresponde a ejercer sobre alguien un gran atractivo o encanto y es en este sentido, prácticamente literal, en el que lo hemos considerado, en relación con el discurso del manga y los muy diferentes de los *anime* y sus lectores.

Es indudable que, con las diferencias de estilo que cada autor representa, el discurso del manga es único, desde luego, en su materialidad tradicional. Si bien, como se recordará, en Japón también puede accederse a las novedades a través del teléfono celular, sin embargo, en los diferentes países entre los cuales se ha extendido, no se emplea esa modalidad. Por otra parte, su reproducción en sitios de Internet está prohibida, aunque no falta quien las realice por su cuenta y riesgo. En todo caso, esta última modalidad corre por parte de los usuarios. Una prueba de su seducción es el hecho de que en México,

Argentina y España existen casas editoriales que los brindan en traducciones al español a partir de las respectivas traducciones al inglés, como señalamos en el capítulo II. Si en esos tres países se editan en español, una razón es porque se venden, también lo es el que existan casas de préstamo y reventa de números atrasados.

A su vez, los discursos de los *anime* son varios y, precisamente, fueron examinados en lo que hace a su variedad discursiva en el capítulo III. En relación con estos últimos estamos ante diferentes discursos, cuya principal característica se finca en sus diferentes extensiones y, por consiguiente, en el transitar por diferentes concepciones y posibilidades. Desde seriales televisivos de gran extensión hasta otros relativamente breves, como es el caso de *Evangelion*, con sólo 25 capítulos, y otros que pueden abarcar una centena o más. Asimismo, se enfatizó en películas y cortometrajes, al tiempo que se proporcionaba información acerca de los OVA, dadas sus características especiales. Entre las primeras, fueron objeto de una aproximación especial, *Blood, el último vampiro* (2000) de Hiroyuki Kitakubo, corto de 49 minutos y, entre las segundas, el largometraje *Metrópolis* (2001) de Rintaro. Ambas en *limited anime*. Por último, un ejemplo sobresaliente lo constituye el largometraje en *full anime* de Hayao Miyazaki *El increíble castillo vagabundo*, cuyo análisis hemos vertido en el capítulo IV.

En relación con los *anime*, otra modalidad se agrega a partir de las diferentes maneras de verlos. Aunque la televisión constituye el medio primordial de contacto sobre todo para seriales, en general, de gran extensión, a este medio corresponden los primeros contactos de nuestros niños y jóvenes. Sin embargo, una vez desarrollado el gusto, otro modo de disfrute se agrega mediante la circulación de copias en DVD. Por otra parte, en nuestras latitudes rara vez se exhiben películas o cortometrajes *anime* en el cine, y muy esporádicamente, a través de la televisión.

Las series *anime* no representan el mismo discurso, si su disfrute ocurre día con día a través de la televisión. Las películas constituyen, a su vez, diferentes tipos de discursos si se trata de cortos o largometrajes, a lo que se agrega el hecho de que su disfrute queda, por lo general, limitado al DVD puesto que, prácticamente excluidas del cine y también de la televisión, no hay otro modo de verlas.

Sin embargo, sea cual fuere la índole discursiva del manga y las múltiples discursividades del *anime*, por sus intrínsecas características y sus diferentes modos de circulación, todos son responsables de ejercer una profunda seducción, seducción que perdura a través de los años.

## Bibliografía

Azuma, Hiroki. 2008. *Génération Otaku. Les enfants de la posmodernité*, París, Hachette.

Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacre et simulation*, París, Éditions Galilée.

Brooke-Rose, Christine. 1995. “Historia-palimpsesto”, en U. Eco, *Interpretación y sobreinterpretación*, Cambridge, Cambridge University Press.

Calabrese, O. 1994. *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra.

Costa, Antonio. 1988. *Saber ver el cine*, Barcelona, Paidós.

Ferreter Mora, J. 1994. *Diccionario de Filosofía*, tomo I (A-D), edición revisada, aumentada y actualizada por Josep-María Terricabras, Barcelona, Ariel, Entrada: Aristóteles, pp. 223- 231.

García Nuñez, R. y García Huerta, D. 2012. “El manga y su divulgación en México”, *Paakat. Revista de Tecnología y Sociedad*, año 2, núm. 2.

Gombrich, H. 1999. Capítulo 27: “Arte experimental. Primera mitad del siglo xx”, en *La historia del arte*, México, Conaculta/Diana.

Greimas, Algirdas. 1966. *Sémantique structurale*, París, Larousse.

Jameson, F. 1985. “Posmodernismo y sociedad de consumo”, en VVAA, *La posmodernidad*, Barcelona, Kairós, pp. 165-186.

Koyama-Richard, B. 2008. *Mil años de manga*, Barcelona, Random House Mondadori.

Lyotard, J.F. 1979. *La condition postmoderne*, París, Minuit.

Metz, Christian. 2002. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*, vol. I, Barcelona, Paidós.

Papalini, V.A. 2002. “Significación de la tecnología en los manga”, *Versión*, núm. 12, pp.103-124.

\_\_\_\_\_. 2006. *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.

Poloniato, Alicia A. 1980. "Mensajes retóricos: estereotipos dominantes", *Cuadernos de Comunicación*, núm. 57, pp. 49-58.

\_\_\_\_\_. 1998. "Relaciones verbo-íconicas en el discurso gráfico", en *La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de mensajes*, México, Instituto Latinoamericano de Comunicación Eucativa (ILCE), pp. 151-163.

\_\_\_\_\_. 2005. "Dialogo entre realidad, ética y estética en el documental", *Versión*, núm. 14, pp. 185-211.

\_\_\_\_\_. 2009. "Percepción (posmoderna) y el hacer sentido en el anime", *Anuario de Investigación 2008*, México, UAM-X.

\_\_\_\_\_. 2011. "Mangas y animación japonesa: epítomes de cultura y estética posmoderna", en Josefina Vilar y Ramón Alvarado (coords.), *Comunicación, lenguajes y cultura. Intersecciones con la estética*, México, UAM-X, pp. 91- 146.

Propp, Vladimir. 1972. *Morfología del cuento*, Buenos Aires, Juan Goyanarte Editor.

Schmidt, J. y H.M. Delpierre. 2007. *Los mundos manga*, Barcelona, Océano.

Telotte, J.P. 2002. *El cine de ciencia ficción*, Madrid, Cambridge University Press.

Vattimo, G. 1990. *La sociedad transparente*, Barcelona, Paidós/ICE/UAB.

\_\_\_\_\_. 1991. *Ética de la interpretación*, Barcelona, Paidós.

Zavala, Lauro. 1998. *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. México, Universidad Autónoma del Estado de México.

Zunzunegui, Santos. 1989. *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra/Universidad del País Vasco.

### Referencias electrónicas

Patten, F. 1996. *Capsule History of Anime*. <http://www.awn.com/mag/issue.5/articles/patten1.5.html> [consultado el 28 de julio de 2007].

*Tren de sombras. Revista de análisis cinematográfico*, <http://www.Trendesombras.com/num1/rahxephon01.asp>. [consultado el 25 de julio de 2007].

*Wikipedia, Animación*, <http://es.wikipedia.org/wiki/Animación> [consultado el 20 de enero de 2008].

Yébenes Cortés, María del Pilar. 2004. *Los lenguajes de código animado. Estudio de la estética del anime (cine de animación japonés)*. <http://hdl.handle.net/11268/2902> [consultado el 5 de mayo de 2011].

Záresh. 2005. *Introducción al anime y al manga* I, <http://fantasymundo.com/articulo.php?articulo=67> [consultado el 30 de enero de 2008].

Los diez mejores niños del mundo geek. 2012. <http://www.entermedia.mx/2012/09/los-10-mejores-ninos-heroes-del-mundo-geek/> [consultado el 30 de julio de 2013].

Wikipedia, *Howl no Ugoku Shiro*, [http://es.wikipedia.org/wiki/Howl\\_no\\_Ugoku\\_Shiro](http://es.wikipedia.org/wiki/Howl_no_Ugoku_Shiro), Miyazaki [consultado el 28 de agosto de 2013].

### Videografía revisada

*Blood, el último vampiro* (Japón, 2000) de Hiroyuki Kitakubo (prosecuencia del manga del mismo título, creado por Benkyo Tamaoki) 49 min. (cortometraje).

*Nausicaa* (Japón, 1984) de Hayao Miyazaki, 84 min. (largometraje).

*El increíble castillo vagabundo* (Japón, 2004) de Hayao Miyazaki, 119 min. (largometraje).

*El viaje de Chihiro* (Japón, 2001) de Hayao Miyazaki, 125 min. (largometraje).

*La princesa Mononoke* (Japón, 1997) de Hayao Miyazaki, 133 min. (largometraje).

*Kiki, entregas a domicilio* (Japón, 1989) de Hayao Miyazaki, 103 min. (largometraje).

*Furi Kuri-Fooly Kooly-FLCL* (Japón, 2000) de Kazuya Tsurumaki, Masahiko Otsuka, Souj Saeki y Takeshi Ando. Serie de seis episodios basada en el manga creado por Hajime Ueda también en 2000.

*Hellsing* (Japón, 2001) de Umanosuke Lida y Yasunori Urata. Serie de 13 episodios basada en un manga de Kouta Hirano de 1997.

*Las guerras de Sakura* (Japón, 2000) de Kentaro Nakamura y Takashi Asami. Serie de 26 episodios basada en un manga de Ohji Hiroi de 1920.

*Metrópolis* (Japón, 2001) de Rintaro, 109 min. (largometraje).

*Magic Knight Rayearth [Guerreras mágicas]* (Japón, 1994) de Toshihiro Hirano y otros (primera parte, 20 episodios). La primera parte es, contemporánea del manga del mismo título creado por el grupo CLAMP y lanzado en 1994.

*Neon Genesis Evangelion o Evangelium* (Japón, 1995) de Hideaki Anno. Serie de 26 episodios.

Algunos episodios vistos por televisión de: *Dragon Ball* de Daisuke Nishio (compuesto de 153 episodios) Canal 5, Televisa, México; *Dragon Ball Z*

(de 291 episodios), Canal 5, Televisa, México; *Ghost in the Shell* dirigida por Kenji Kamiyama (de 52 episodios), Canal Público 22, México.

### Mangas consultados

*Astroboy*, Osamu Tezuka, vol. 2, Barcelona, Glenat, 2003, 204 p. Edición que agrupa, en tres temas, varios ejemplares en sucesión de dicho manga.

*CardCaptor Sakura*, CLAMP, México, Toukan, 2003, núm. consultado: 23.

*Dragon Ball*, Akira Toriyama, México, Editorial Vid, 1998, núms. consultados: 24, 25 y 26.

*Magic Knight Rayearth [Guerreras Mágicas]*, CLAMP, México, Editorial Toukan, 1998, núm. consultado: 2.

*Neogénesis Evangelion*, Barcelona, Norma, 1998; números consultados: 1 de 6; 5 de 6; 10 de 10.

*Neon Genesis Evangelion* (1998), San Francisco, Viz Comics; núm, consultado: 6.

*Shaman King*, Hiroyuki Takei, vol. 4, Barcelona, Glénat, 2005. Contenido: nueve capítulos, 27 a 35.

*Shaman King*, Hiroyuki Takei, vol. 16, México, Editorial Vid, 2005. Contenido: nueve capítulos, 135 a 143.

### Índice de ilustraciones

Figura 1. Osamu Tezuka, <i>Metrópolis</i> , 1949.	23
Figura 2. Osamu Tezuka, <i>Crimen y castigo</i> , 1953.	23
Figura 3. Osamu Tezuka, <i>Astroboy</i> , 1962.	24
Figura 4. Grupo CLAMP, páginas 28 y 29 de <i>CardCaptor Sakura</i> .	40
Figura 5. Hokusai, <i>La gran ola de Kanagawa</i> , 1829-1832.	43
Figura 6. Osamu Tezuka, página del manga <i>Astroboy</i> .	46
Figura 7. Osamu Tezuka, macroviñeta de <i>El rey Leo</i> , 1950.	47
Figura 8. Yoshiro Tatsumi, páginas 186-187 de uno de sus manga.	49
Figura 9. Riyoko Ikeda, portada del tomo II de <i>El glorioso Napoleón</i> .	51
Figura 10. Riyoko Ikeda, página de <i>La rosa de Versalles</i> .	51
Figura 11. Riyoko Ikeda, “Toma de la Bastilla”, de <i>La rosa de Versalles</i> .	52
Figura 12. Hiroyuki Takei, página del manga <i>Shaman King</i> .	55

Figura 13. Hayao Miyasaki, <i>El viaje de Chihiro</i> .	60
Figura 14. Hayao Miyasaki, <i>El viaje de Chihiro</i> .	60
Figura 15, Rintaro, imagen de <i>Blood, el último vampiro</i> .	61
Figura 16, Rintaro, imagen de <i>Blood, el último vampiro</i> .	61
Figuras 17-20. Hideaki Anno, imágenes de Neon Genesis Evangelion, 1995.	66
Figura 21. Rintaro, imagen en 3D de <i>Metrópolis</i> .	68
Figura 22. Rintaro, imagen en 3D de <i>Metrópolis</i> .	68
Figura 23. Rintaro, imagen de <i>Metrópolis</i> .	74
Figura 24. Rintaro, imagen de <i>Metrópolis</i> .	74
Figura 25. Plano de <i>El castillo de Howl</i> .	87
Figura 26. Plano de <i>El castillo de Howl</i> .	87
Figura 26. Interior de <i>El castillo de Howl</i> .	88
Figura 27. Interior de <i>El castillo de Howl</i> .	88
Figura 29. Howl y Sophie en el agua.	94
Figura 30. Howl, Sophie y Calamidad en el agua.	94
Figura 31. Howl con el pelo rubio.	96
Figura 29. Howl con el pelo negro.	96
Figura 33. Calcifer con ojos y boca.	101
Figura 34. Calcifer ardiendo en la chimenea.	101



## Anexo

### Localización de comentarios sobre mangas y *anime*

**A** continuación damos cuenta de la ubicación de breves relatos del contenido y referencias a otros asuntos de interés, como características de factura u otras, consideradas significativas en cuanto al estilo de los autores. Su utilidad radica en permitir al lector resituarse de manera rápida en torno a esas cuestiones.

#### Capítulo I: Una mirada histórica

1. Mención de algunos mangas de Osamu Tezuka con muy breves comentarios: *Shin Takarajima [La nueva isla del tesoro]* (1947), *Metrópolis* (1949), *La princesa caballero*, (1949), *Astroboy* (1960), *Crimen y castigo* (1953), entre otros, pp. 22-23.
2. Descripción de la portada (a color) de un tomo *bunko* de *Metrópolis* (1949), p. 22.
3. Descripción de la portada (a color) de un tomo *bunko* de *Crimen y Castigo* (1953) de Osamu Tezuka, pp. 22 y 23.
4. Noticias acerca de la adaptación de mangas para series de televisión: el primero, *Astroboy* (Osamu Tezuka) en 1962, cuyo estreno en la televisión nipona tuvo lugar en 1963, pp. 23-24.
5. Envío al lector al sitio web, citado en el texto, para observar las características de la imagen de *Astroboy*, cuando vuela (plano del anime homónimo de Osamu Tezuka, 1962), p. 23.
6. Referencias acerca de series y películas *anime*, como *Gundam Suit Gundam* (1979) y otras, todas del género *mecha*, para destacar los rasgos posmodernos que revelan, pp. 29-30.

7. En el mismo tenor, consideramos ciertos rasgos de *Robotech* de Shoji Kawari y Horuhiro Mikimoto, serie original para televisión y uno de los primeros productos multimedia, pp. 29-30.
8. Referencias en torno a *Death and Rebirth* (1997) y NGE: *The End of Evangelion*, películas anime basadas en el serial televisivo *Neon Genesis Evangelion*, en tanto no son continuaciones del serial sino versiones diferentes, pp. 30-31.
9. Mención acerca de algunas de las variadas relaciones entre mangas y anime, pp. 31-32.
10. Exposición en torno a Creaciones derivadas: juegos de mahjog, juegos de rol, fanzines y juguetes, pp. 32-34.

## Capítulo II: El discurso del manga

11. Descripción de la organización de viñetas en páginas de diferentes números del manga *Neogénesis Evangelion* de Hideaki Anno, p. 39.
12. Descripción de la cambiante organización de páginas y formato de las viñetas en *Guerreras mágicas*, manga de autoría del grupo CLAMP, pp. 39, 42.
13. Puntualizaciones en torno a la organización de viñetas y descripción formal de las representaciones, de pp. 28-29, del núm. 23 del manga *CardCaptor Sakura*, de autoría del Grupo CLAMP, México, Toukan, pp. 40, 42.
14. Descripción de la composición gráfica de macroviñetas en *Guerreras mágicas*, de autoría del Grupo CLAMP, México, Toukan, p. 42.
15. Somera descripción de la estampa de Hokusai, *La ola*, donde se pone de relieve su carácter dinámico y cinésico, p. 43.
16. Breve consideración en torno a los géneros del manga, entendidos como “creaciones de mundos”. Adaptación del género, la historia y las representaciones visuales de acuerdo con los destinatarios a quienes se dirige, p. 44.
17. Descripción de una página del manga *Astroboy* de Osamu Tezuka, en traducción al inglés, (consultada en <http://lascuatroestacionescultura.blogspot.mx/2010/11/astro-boy-se-deja-ver-en-la-gran.html>), p. 46.
18. Descripción y evaluación de una macroviñeta de *El rey Leo* (1950) de Osamu Tezuka, pp. 47-48.

19. Descripción y apreciación de dos páginas (186 y 187) de un manga de Yoshihiro Tatsumi, donde destaca su tratamiento realista y asimismo violento, pp. 49-50.
20. Comentarios acerca de la temática, el estilo y el montaje de portadas y páginas relativas al tomo II de *El glorioso Napoleón* (1997) y *La rosa de Versalles* (1972-1973), ambos de autoría de la *mangaka* Ryoko Ikeda, a quien se debe la revolución del manga para chicas, pp. 50 a 52.
21. Apreciaciones en torno a las características del manga *Shaman King* de Hiroyuki Takei, mediante la reseña de dos tomos *bunko* en español y de dos páginas de la misma obra, ilustrativas tanto de la violencia puesta en juego como del gran dinamismo de la composición, pp. 54-56.

### Capítulo III: Los discursos *anime*

22. Comentarios acerca de la visualización de planos en el cine y la televisión, así como en imágenes impresas del largometraje *El viaje de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki, para ejemplificar su tipo, dada la factura en *full anime*, pp. 59-60.
23. Reseña acerca de la visualización de planos de los *anime*, *Metrópolis* (2001), largometraje de Rintaro y del corto, *Blood, el último Vampiro* (2000) de Hiroyuki Kitakubo, dada su factura en *limited anime*, pp. 60-61.
24. Nuevas observaciones en torno de la primera serie televisiva *Astroboy* (1962) de Osamu Tezuka, en *limited anime*, p. 62.
25. Recursos expresivos y síntesis de la serie *Neon Genesis Evangelion* de Hidaki Anno (1995), p. 65-66.
26. Descripción y comentarios acerca de diferentes planos de la serie *Neon Genesis Evangelion*, para dar cuenta del frecuente empleo de primeros y primerísimos primeros planos, así como de planos de detalle: responsables de su montaje rápido, p. 66.
27. Comparación entre la representación de emociones en la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995) y en el largometraje *Metrópolis* (2001), ambos en *limited anime*, p. 67.
28. Explicación tanto de los recursos informáticos 3D en general como de su aplicación en obras que usan *limited* o *full anime*, pp. 58, 67.
29. Consideraciones en torno a los géneros del *anime*, desde una perspectiva diferente a la de los mangas, que permite enmarcarlos en el ranking “fantasía”, p. 70.

30. En la sección titulada “Diversidad de discursos anime” y, en ella, la que considera “Tratamientos y duración”, permite distinguir discursividades diferentes, pp. 71-72.
31. Se amplía el comentario en torno al cortometraje *Blood, the Last Vampire* de Hiroyuki Kitakubo, con una síntesis de su base argumental y el señalamiento de algunas características del relato, por ejemplo, la de concentración, pp. 72-73.
32. Algo similar al caso anterior, en cuanto a concentración, se observa en el largometraje *Metrópolis* de Rintaro, película donde también se pone de relieve el empleo del montaje paralelo, pp. 73 y 74.
33. Descripción y breve comentario acerca de dos planos del largometraje *anime Metrópolis* de Rintaro, p. 74.
34. Comentarios acerca de películas anime que guardan relación con una serie precedente, como el caso de *Gundam*, cuya primera serie se transmitió en 1979, p. 75.
35. Un caso diferente se revela en las películas *Death and Rebirth* (1997) y *NGE: The end of Evangelium* ya que fueron diferentes versiones del serial, p. 75.
36. Breve exploración en torno de los OVA, p. 75.
37. En función de los seriados televisivos, trazamos sus características principales: el tiempo de duración de las emisiones capitulares y sus diferentes extensiones de acuerdo con la cantidad de capítulos. pp. 76-77.
38. La proyección cinematográfica de películas anime es muy escasa, cuando no nula, en países como México y Argentina, p. 77.

#### Capítulo IV Estudio de caso: *El increíble castillo vagabundo*

Antes de considerar en esta sección lo concerniente a la ubicación, en el texto analítico, de descripciones, comentarios y hasta breves narraciones en torno al actuar de los personajes y el significado de algunos planos o escenas en *El increíble castillo vagabundo*, corresponde recordar al lector las pautas metodológicas, observadas para analizar la obra. Haber recurrido para el estudio de los personajes (concentrado en tres de ellos, pero extendido a otros, dadas sus relaciones) al modelo de funciones de Vladímir Propp y al de actantes de Algirdas Greimas, combinados, hizo necesario aclarar diferentes aspectos mediante descripciones, breves narraciones o comentarios varios, para indicar así los pasos de la historia y el de su representación visual. Si bien se echó mano de esos modelos narrativos,

para atender a las acciones de los personajes, no fue el caso en cuanto a su segunda parte, el de las localizaciones espaciotemporales. Por lo tanto en esa sección se trazaron descripciones que, aunque bastante generales, permitieron esbozar características del paisaje así como situar los eventos en su temporalidad. En la medida de lo posible se reúnen aquí ambos aspectos. Sin pretender abarcar en este índice las consideraciones teóricas a que dio lugar el análisis, no olvidar que se trata de un filme de animación cercano a dos horas de duración, bastante complejo, entre otras razones por su temporalidad fracturada y el manejo de más de un nudo dramático. Por fin, su factura responde al empleo del *full anime*.

39. Breves menciones en torno a los planos que dan lugar al señalamiento de las características exteriores del castillo, situado en el páramo y, para los cuales, destaca el empleo de planos en 3D, p. 86.
40. En uno de los paseos de Sophie se unió Howl, quien se desplaza con ella por el aire, para permitirle huir de unos soldados que la importunaban. Es el primer indicio de que una guerra está próxima p. 104.
41. Tanto en ese paseo, como en otros desplazamientos de Sophie por Colmar se aprecia, en diferentes planos, la ciudad. *Travellings* verticales dan lugar a planos que muestran características de casas y calles, p. 103 y nota 32.
42. Primera presentación de la Bruja Calamidad o Bruja del Páramo quien, por celos, transforma a Sophie en anciana, p. 89, y somera descripción de la bruja en nota 28 de la misma.
43. Con angustia por esa transformación, la joven comienza a deambular por el páramo, hasta toparse con el castillo. Entra con ayuda del espatapájaros, “Cabeza de nabo”, p. 90 y nota 29.
44. Rápida descripción de escenas que exhiben interiores del castillo, donde Sophie, ya instalada, se ocupa de la limpieza, entre otras tareas, lo cual permite al espectador circular por diferentes ambientes, p. 88
45. Pláticas de Sophie con Markl y comienzo de la amistad con Calcifer, demonio del fuego que habita en la chimenea y de quien depende la estabilidad del castillo, pp. 90 y 91.
46. Somera descripción de la apariencia de Howl, vestido y peinado como príncipe del siglo XVII, y apuntes acerca de su carácter, pp. 95-96.
47. Referencia a las habilidades de mago de Howl aunque, en definitiva, consisten en volar por el aire, dotado de alas de pájaro, de las que se despoja hábilmente en sus regresos (a excepción del último), p. 97.

48. Síntesis narrativa del desplazamiento de Sophie por la ciudad para cumplir con la visita a Mme. Sulimán, por pedido expreso de Howl. Un perrito la acompaña. Durante ese traslado se cruza con la Bruja Calamidad y ambas tienen aparentemente el mismo destino, p. 92.
49. El trayecto permite al espectador observar otras características, por cierto espléndidas, de Colmar, la ciudad, p. 92.
50. Breve narración del episodio de cuando ambas, ya en el palacio, piden audiencia con la reina. Sophie —quien se presenta como Mme. Pendragón— pasa en primer lugar, p. 92.
51. Narrativa de la entrevista de Sophie con Mme. Sulimán, durante la cual la muchacha pasa de joven a vieja y viceversa. Allí hace varios descubrimientos, p. 92.
52. Síntesis de la alusión a la guerra de Mme. Sulimán y la expresión de su deseo de que Howl se incorpore a las fuerzas que combaten del lado del rey, su esposo, p. 92.
53. Rápido recuento de los eventos provocados por el rechazo de Howl a esa propuesta: enojo de Sulimán y brusco despido de los visitantes. A partir de ese punto se desplazarán por el fondo del agua y, con ellos, Calamidad, pp. 93-94.
54. Composición de planos de la escena correspondiente al desplazamiento por el fondo del agua de los enamorados. En ésta, se estableció comparación con la 65, relativa a los cambios de apariencia de Sophie (de joven a vieja y viceversa), pp. 93-94.
55. Mediante breve narración se da cuenta del robo de una avioneta de palacio, que piloteará Sophie. Ya en vuelo, puede verse en algunos planos que Calamidad los acompaña, pp. 93 y 94.
56. Y todos están nuevamente en el castillo. La llegada de Sophie es saludada con alegría por Markl. Calamidad se instala tranquilamente y es atendida con solicitud por la joven, p. 93.
57. Pero Howl teme por la presencia de Calamidad en el castillo y las consecuencias de su presencia. De ahí que decida el traslado de todos a una casita, p. 94.
58. Paseo de Howl con Sophie, previo al traslado. Evidencias de que él también se ha enamorado de la joven. Durante el paseo comienza el primero de los bombardeos, p. 94. Sin embargo, el paso de aviones tiene lugar desde la secuencia inicial, pp. 106-107.
59. Breve descripción de la instalación de Sophie en la casita, conduci-

da por el aire por Howl y donde ya la esperaban Calamidad, el niño Markl y el perro, p. 94.

60. Relato de nuevas manifestaciones de la guerra con intensos bombardeos. Estos alcanzan a la casita y Howl, en la figura de pájaro que solía asumir, rescata a Sophie para conducirla de regreso al castillo, p. 99.

61. El paso de los aviones y sus bombardeos alcanzaron primero a Colmar, luego la casita que Sophie habitó temporalmente y, por fin, también el castillo. En cuanto a su diseño, nota 33 de p. 106.

62. Howl regresa desfalleciente de una de sus escapadas, después de padecer los bombardeos inclementes. Perdió el corazón y es necesario encontrarlo. Sophie lo halla y, para resguardarlo, lo coloca en la chimenea, pero pronto lo olvida, p. 99.

63. En la afanosa búsqueda del corazón de Howl se puso de relieve que, a raíz de los bombardeos, o bien porque Sophie apagó el fuego de la chimenea para recuperarlo, el castillo comienza su completa destrucción, p. 99.

64. La destrucción del castillo se acelera. Todos terminan en una plataforma, que Nabo impulsa. Allí Howl empieza a revivir (gracias a que Sophie le ha recolocado el corazón, siguiendo instrucciones de Calamidad, quien en todo la ayuda), p. 100.

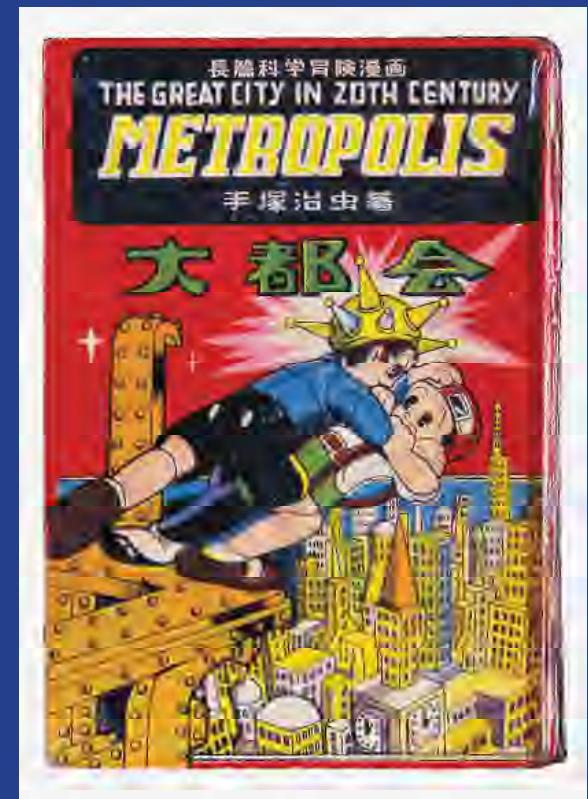
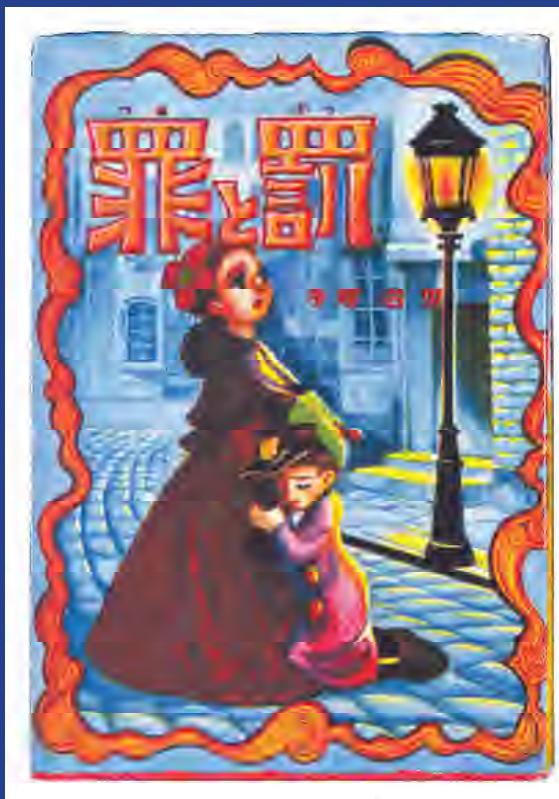
65. En varios espléndidos y, a la vez, emocionantes planos, se configura la escena de la recuperación de Howl. En ese momento aparece un príncipe, que no es otro que Nabo, el espantapájaros, y Calamidad le pide que acabe la guerra, p. 100.

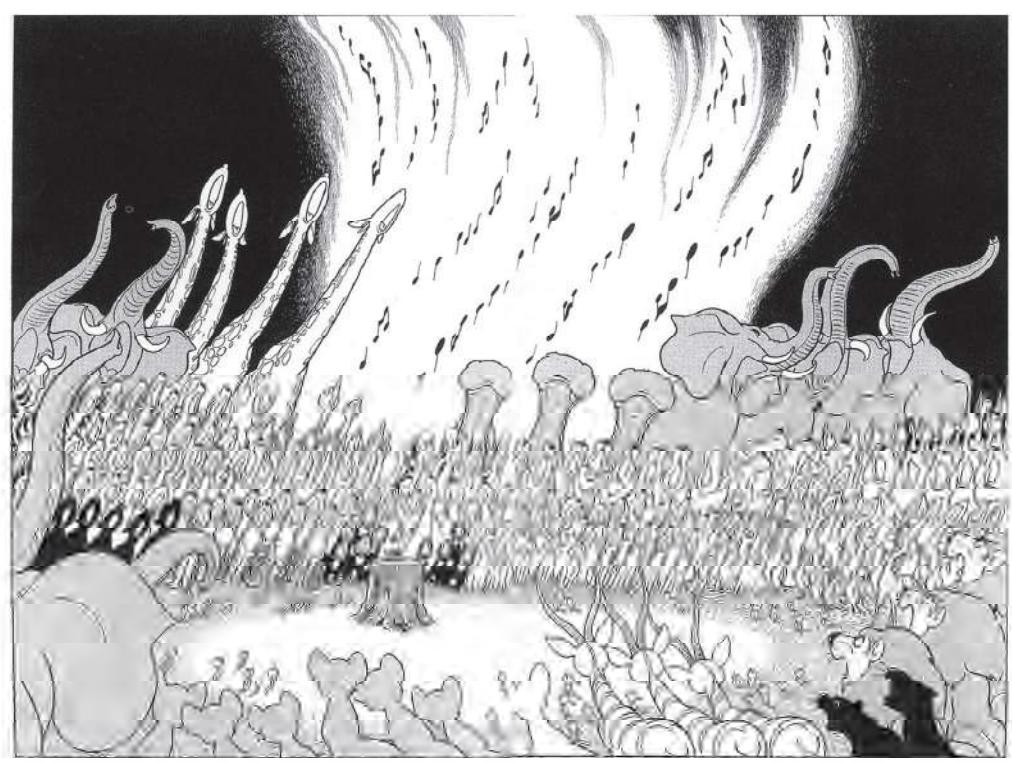
66. Breve exposición en torno a la secuencia final que conforman dos escenas. En la primera, Mme. Sulimán habla con el perrito y destaca su decisión de terminar con la guerra; en la segunda, Sophie con Calicifer en su mano lo besa, los enamorados se besan, p. 102.

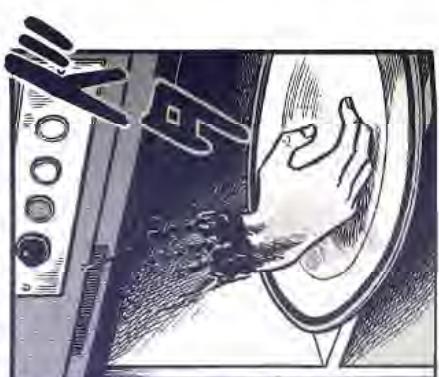
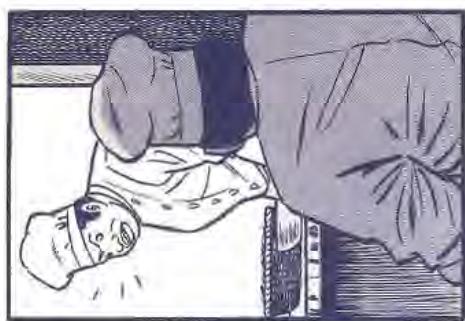
67. Si el gran tema que recorre este filme es el amor, la guerra no lo es menos. Esta corresponde a la que ocurrió entre 1914-1918. A pesar de algunas infracciones al respecto, tales como el sobrevuelo de bombarderos —que entonces no existían—, la vestimenta de hombres y mujeres (a excepción de Howl), así como el tipo y forma de los medios de transporte (tranvía, tren) lo corroboran, pp. 102-104.

*Mangas y anime*  
*Rostros mediáticos de una seducción*  
se terminó de imprimir en la Ciudad de México  
en julio de 2017, en los talleres de Impresora Peña  
Santa S.A. de C.V., Calle Sur 27, Núm. 457, Col. Leyes de Reforma,  
09310, Ciudad de México. En su composición  
se utilizaron tipos Bembo Regular.







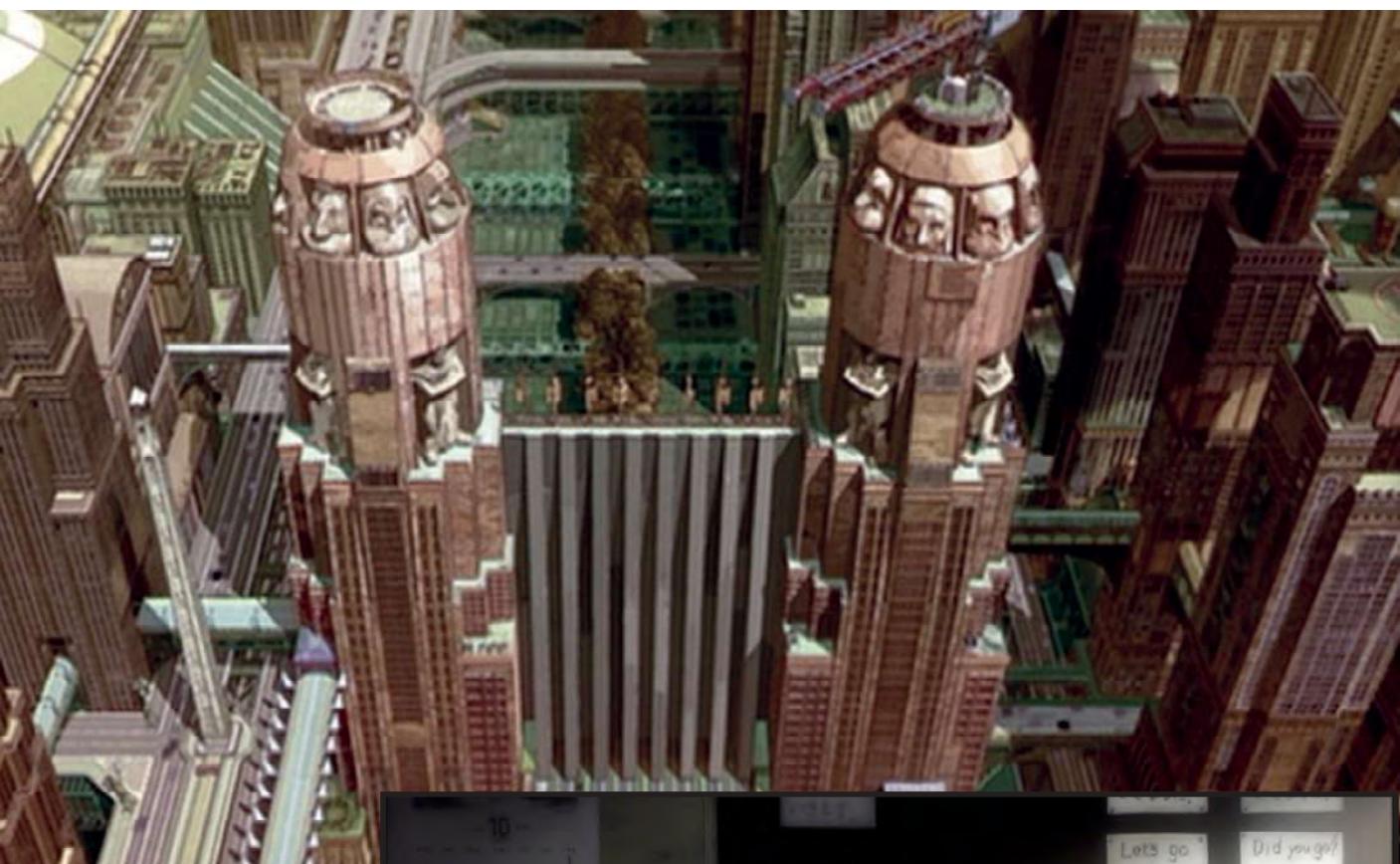




78













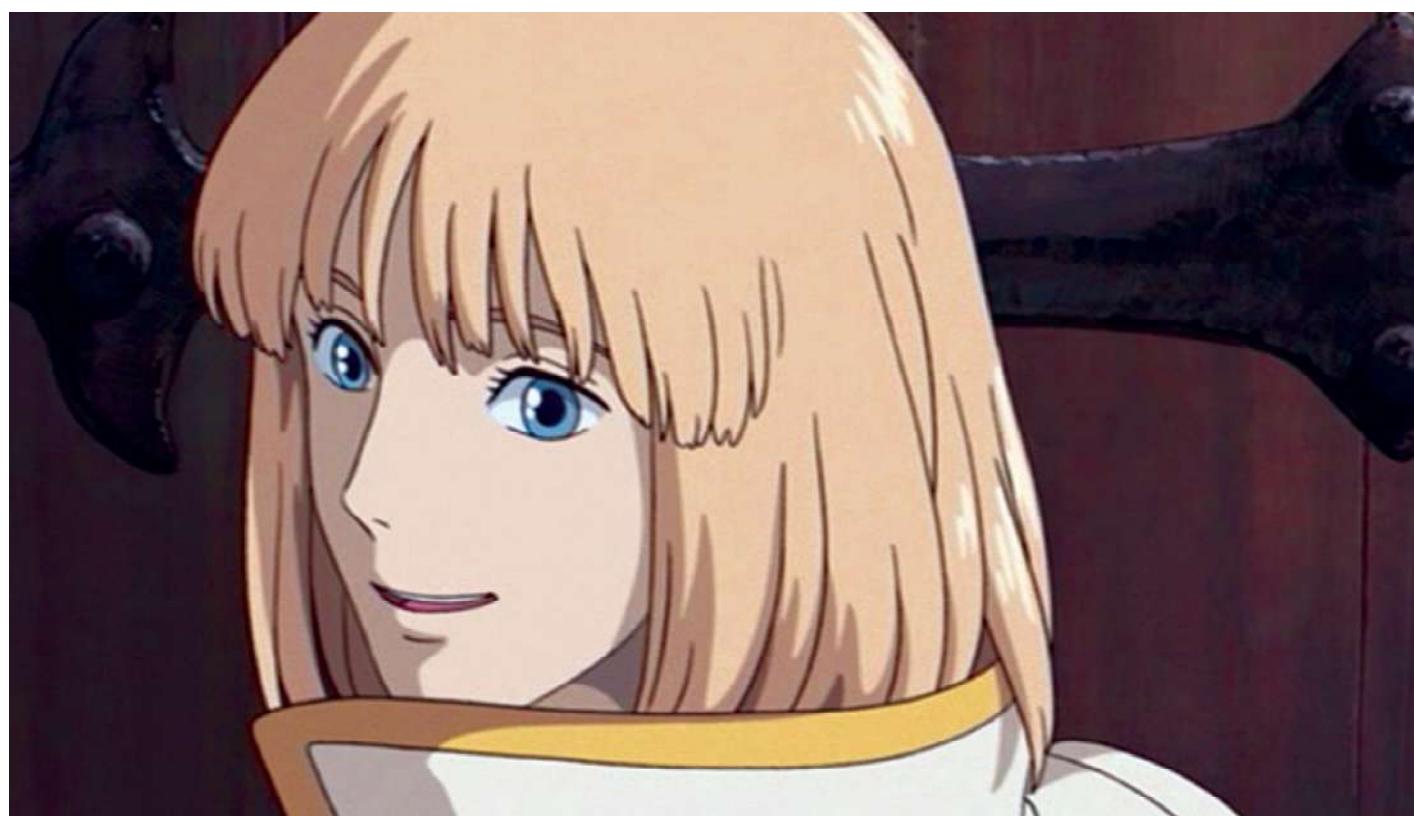












*El carnaval de la capital*

Bulmaro Villarruel Velazco

*Mujeres frente a las paradojas  
de la ciudadanía*

Mónica I. Cejas

*Sueños de papel.*

*El cartel cinematográfico  
mexicano de la época de oro*

Armando Bartra

*Cortometraje de ficción.*

*Manual del guionista*

Carlos Vega Escalante

*La aventura estridentista.*

*Historia cultural de una vanguardia*

Elissa J. Rashkin

*Nuevas reglas, ¿viejos problemas?*

Patricia Ortega Ramírez

y Jerónimo Repoll (coords.)

**E**n *Mangas y anime. Rostros mediáticos de una seducción*, se aborda el fascinante y seductor mundo de mangas y anime, así como se analizan desde diferentes perspectivas, las obras de los *mangaka* más conspicuos de ambos géneros. De igual modo, se hace un recorrido por su historia y sus estilos desde el punto de vista del discurso que ofrecen los impresos, videos y largometrajes –*full* y *limited anime*–, tanto respecto de la ilustración como del texto o del sentido narrativo. Este libro además ofrece un estudio pornemorizado de *El increíble Castillo vagabundo* que tanto éxito tuvo entre jóvenes y adultos, el mismo incluye planos, personajes, secuencias y montaje.

ISBN 978607713156-4



9 786077 131564



Casa abierta al tiempo

EDITORIAL  
TERRACOTA ET



Publicaciones